ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

CD-ROM

ΠΑΣΧΑΛΙΝΟ ΤΕΥΧΟΣ - ΕΚΠΛΗΞΗ ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΣ ΣΥΝΑΡΠΑΣΕΙ!

ΤΕΥΧΟΣ 83 ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1997 ISSN 1105-5472 1.500 ΔΡΧ.

OBSIDIAN

ΟΝΕΙΡΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ, ΓΕΜΑΤΟΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ!





KICK OFF 97



AMBER



FALLEN HAVEN



NINE

GRAPHICS PC: ΔΩΣΤΕ ΖΩΗ ΣΤΗ ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΣΑΣ

EDITORIAL

Καλά, τι θα γίνει επιτέλους μ' αυτό το PC Master; Δεν μας χωράει πια ο τόπος! Κάθε λίγο και λιγάκι προσθέτουμε σελίδες επί σελίδων, ώστε να μπορέσουμε να ανταποκριθούμε τόσο στις απαιτήσεις τις δικές σας όσο και στις απαιτήσεις της αγοράς, η οποία φαίνεται ιδιαίτερα παραγωγική τον τελευταίο καιρό. Δεν ξέρω αν το προσέξατε, αλλά φτάσαμε αισίως στις 180 σελίδες. Αντε και να τις χιλιάσουμε!

Εκτός βέβαια από τις επιπλέον σελίδες, στο PC Master που κρατάτε στα χέρια σας πνέει γενικώς ένας άνεμος αλλαγής. Επειδή δεν συνηθίζουμε να "λογαριάζουμε χωρίς τον ξενοδόχο", στο τεύχος αυτό θα βρείτε και ένα ερωτηματολόγιο με το οποίο μπορείτε να μας στείλετε τη δική σας γνώμη για τις αλλαγές του PC Master και να μας εκφράσετε τις απόψεις σας για τις στήλες και τις παρουσιάσεις του περιοδικού. Μην ξεχνάτε: Το PC Master φτιάχνεται από εσάς τους ίδιους!

Τα βασικότερα adventures του τεύχους (ναι, σιγά μη δεν ξεκινούσα από τα adventures...) είναι γενικώς περίεργα, μυστηριακά. Εχουν δε ένα βασικό κοινό συστατικό στοιχείο: εκπληκτικά γραφικά και ανεπανάληπτο ήχο. Ως αποτέλεσμα, επιτυγχάνουν να δημιουργήσουν μια ταιριαστή ατμόσφαιρα, η οποία υποβάλλει το χρήστη με τη μία. Οι ανατριχίλες στη ραχοκοκαλιά είναι συνηθισμένο φαινόμενο, οπότε οι πιο ευσυγκίνητοι καλό θα είναι να προσέξουν.

Οι ανατριχίλες όμως κάνουν την εμφάνισή τους και στο Powerslave, ένα από τα καλύτερα Doom clones που κυκλοφορούν. Διαθέτει ένα ιδιαίτερο σενάριο, πιο προσγειωμένο στην πραγματικότητα (αν μπορούμε να πούμε κάτι τέτοιο για τα Doom clones...), η δε ατμόσφαιρά του δεν έχει τίποτα να ζηλέψει από αυτήν του αυθεντικού παιχνιδιού. Είναι βέβαια λίγο δυσκολούτσικο, αλλά αυτό είναι μάλλον προσόν για τους DOOM-όβιους...

Καλά να περνάτε και να μην το παρακάνετε με το αρνί. Και του χρόνου Πάσχα θα έχουμε.

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1997

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ

ΑΦΙΕΡΩΜΑ



GAMES

SPECIAL REVIEW

GAME REVIEWS



ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Γιάννης Πατρίκος
ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Βαγγέλης Κράτσας
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Κ. Γκιουλέκας
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ: Βασίλης Γιακαμόζης
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Μιχάλης Τσελίκογλου,
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Ιορδάνης Ασλανίδης, Κώστας Βασιλάκης, Νίκος Βουλιέρης, Ηλίας Βουτσάς, Κώστας Γαβρίνας, Αργύρης Γιαγιάς, Κώστας Γιαγιάς, Γιώργος Λυμπερόπουλος, Διονύσης Κοτσαμπασίδης, Χαράλαμπος Λεκατσάς, Γιώργος Μαλαταράς, David Meftah, Γιώργος Ροπόδης, Αντρέας Τσουρινάκης,
ΣΚΙΤΣΟ: Θοδωρής Τιμπιλής
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Πορφύρη Δήμητρα, Μαύρου Ελένη
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Κώστας Ελευθεράκη
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Μποζά Εύη

Γραφεία Βορείου Ελλάδος:
COMPUPRESS A.E, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663

Το **PC MASTER** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους PrePress από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη
ΥΠΕΥΘΥΝΗ DTP: Βάσω Τσόρλαλη
DESKTOP PUBLISHING: Βασίλης Ευσταθίου, Κωνσταντίνα Παπαευθυμίου, Κάτια Σάαντα, Μαρία Δουραλή
ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη
DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Ηλ. Ιακωβάκης, Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Π. Βεντούρας
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: Δραγούνης & Υιοι Α.Ε.
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Καββαδίας

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC MASTER"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 14.800 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 25.000 δρχ.
ΔΙΕΤΗΣ: 28.700 δρχ. -
ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ: 13.200 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 21.000 δρχ., Αμερική 22.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα



PHILIPS GENIE

Το μικρότερο κινητό στον κόσμο

Με τις μικρότερες αυτή τη στιγμή διαστάσεις στην αγορά, αφού ο όγκος του δεν ξεπερνά τα 100 κυβικά εκατοστά, ενώ το βάρος του μόλις που φθάνει τα 95 γραμμάρια, το νέο κινητό τηλέφωνο της Philips κερδίζει επάξια τον τίτλο της πιο βολικής συσκευής στην κατηγορία του. Πέρα όμως από την ευκολία στη χρήση και τη μεταφορά, η Genie, όπως ονομάζεται η νέα συσκευή, διαθέτει το σύνολο των δυνατοτήτων που είναι απαραίτητο να ενσωματώνει κάθε σύγχρονο τηλέφωνο. Ενα αξιοσημείωτο χαρακτηριστικό της είναι η μικρή LCD οθόνη, όπου μπορείτε να δείτε σαφείς ενδείξεις για την ισχύ του σήματος, τη διάρκεια ζωής της μπαταρίας, τον αριθμό που καλείτε κ.ά. Οι εννέα πιο συχνά χρησιμοποιούμενοι αριθμοί τοποθετούνται σε ειδικές θέσεις της μνήμης, απ' όπου είναι προσπελάσιμοι με το πάτημα ενός και μόνο πλήκτρου, ενώ για τις περιπτώσεις κατά τις οποίες δεν είναι δυνατή η χρήση των χεριών σας, η Genie διαθέτει το σύστημα Voice Dial. Μέσω αυτού έχετε τη δυνατότητα να καλέσετε έναν αριθμό με μία απλή προφορική εντολή. Τέλος, η συγκεκριμένη συσκευή μπορεί να συνδεθεί με οποιαδήποτε κάρτα modem, εξασφαλίζοντας στο χρήστη ταχύτητες έως 38.400 bps. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στη Philips Hellas στο τηλέφωνο 4894911.

UNIDEN AXIS

Τόσο απλό όσο ένα τηλεφώνημα



Η διαχείριση του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου γίνεται πλέον παιχνίδι, χάρη σε μια σειρά συσκευών που προσφέρουν σε κάθε χρήστη τη δυνατότητα αποστολής και λήψης μηνυμάτων μέσω Δικτύου, μέσα από ένα ιδιαίτερα εύχρηστο interface. Η Uniden παρουσίασε πρόσφατα τη δική της πρόταση στο χώρο, που ακούει στο όνομα Axis. Πρόκειται ουσιαστικά για το συνδυασμό ενός ασύρματου τηλεφώνου με μία οθόνη μέσης διαγώνιας διάστασης και ενός πλήρους πληκτρολογίου. Η CompuServe αποτελεί τον default provider, ενώ εάν είστε ήδη συνδρομητής σε άλλον παροχέα πρόσβασης, υπάρχει η δυνατότητα αλλαγής των παραμέτρων σύνδεσης. Αφού τεθεί σε λειτουργία, η Axis αναλαμβάνει τον έλεγχο ανά τακτά χρονικά διαστήματα της ηλεκτρονικής θυρίδας σας και την ειδοποίησή σας με κάποιο φωτεινό σήμα για την ύπαρξη νέων μηνυμάτων. Δυστυχώς, όμως, η συσκευή της Uniden δεν μπορεί, τουλάχιστον προς το παρόν, να διαχειριστεί τα διάφορα attachments, οπότε και θα πρέπει να τη χρησιμοποιείτε παράλληλα με κάποιον κλασικό mailer. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να αναζητήσετε στο site της Uniden στη διεύθυνση http://www.uniden.com.



AUTOLEK CAR KIT

Διασκέδαση στο αυτοκίνητο

Πόσες φορές, άραγε, έχετε πιάσει τον εαυτό σας να βαριέται μέχρι θανάτου στο πίσω κάθισμα ενός αυτοκινήτου κατά τη διάρκεια ενός μεγάλου ταξιδιού; Αν η απάντηση είναι "πολλές", τότε ίσως το kit της Autolek σας ενδιαφέρει. Το εν λόγω σύστημα περιλαμβάνει δύο έγχρωμα monitors, τα οποία μπορείτε να προσαρμόσετε στο αυτοκίνητό σας, καθώς και αντίστοιχα sets ακουστικών για να μην ενοχλείτε τους συνεπιβάτες σας. Ασφαλώς, αν δεν διαθέτετε ήδη κάποιο Playstation, η Autolek αναλαμβάνει να σας προμηθεύσει ένα. Το κόστος για το συγκεκριμένο kit έχει καθοριστεί στις 750 λίρες Αγγλίας, όπου και εδρεύει η εν λόγω εταιρία, ενώ φθάνει τις 1.000 λίρες στην περίπτωση που θα χρειαστεί να προμηθευτείτε και την κονσόλα της Sony. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήσετε με την Autolek στο τηλέφωνο +44 0181 3031981.

NO HANDS MOUSE

Κοίτα, μαμά ...χωρίς χέρια!



Σε προηγούμενο τεύχος παρουσιάσαμε ένα διαφορετικό ποντίκι της Microsoft, που ενσωματώνει ένα μικρό ροδάκι ανάμεσα στα πλήκτρα του, μέσω του οποίου μπορείτε να μετακινηθείτε εύκολα και γρήγορα κατά μήκος μιας σελίδας. Αν θεωρείτε τη συγκεκριμένη ιδέα πρωτότυπη, αναρωτιόμαστε τι θα σκεφθείτε μόλις διαβάσετε για το No Hands Mouse, το οποίο - όπως άλλωστε υποδηλώνει και το όνομά του - σας επιτρέπει να εκτελείτε κάθε λειτουργία ενός κοινού ποντικιού χωρίς να είναι απαραίτητο να χρησιμοποιείτε τα χέρια σας. Το σύστημα αυτό αποτελείται από δύο πεντάλ, ένα για κάθε πόδι. Το πρώτο ελέγχει τη θέση του κέρσορα στην οθόνη, ενώ το δεύτερο αντικαθιστά τα πλήκτρα. Περισσότερες πληροφορίες για τη συγκεκριμένη συσκευή, που είναι συμβατή με Windows, OS/2 και MacOS περιβάλλοντα, μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση http://www.new-kewl.com.



ACORN NEWSPAD

Ανοίξτε την ηλεκτρονική εφημερίδα

Το μέλλον της ενημέρωσης μοιάζει να είναι ηλεκτρονικό. Σε λίγα χρόνια, ειδικά κατασκευασμένες συσκευές θα έχουν τη δυνατότητα να σας ενημερώνουν, όσο συχνά το θελήσετε εσείς, για τις τελευταίες εξελίξεις στους τομείς στους οποίους δραστηριοποιείστε. Η Acorn Computer Group αποφάσισε να φέρει το μέλλον ένα βήμα πιο κοντά σε όλους μας, παρουσιάζοντας πρόσφατα ακριβώς μία τέτοια ηλεκτρονική εφημερίδα. Το NewsPad είναι ουσιαστικά ένας multimedia viewer με δυνατότητες αναπαραγωγής κινούμενης εικόνας και ήχου. Συνδέεται ασύρματα με ειδησεογραφικές πηγές και παρουσιάζει τα τελευταία γεγονότα με μοναδικό τρόπο στην τεχνολογίας active matrix οθόνη του. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να αναζητήσετε στο site της Acorn στη διεύθυνση http://www.acorn.co.uk.

FREE-D: THE WIRELESS 3-D JOYSTICK

Η χαμένη διάσταση του gaming

Ενα εντυπωσιακό νέο joystick από την Pegasus Technologies αναμένεται να κατακτήσει σύντομα τους gamers σε ολόκληρο τον κόσμο. Πρόκειται για το ασύρματο 3-D joystick Free-D, που διαθέτουν ήδη και στη χώρα μας τα καταστήματα Πλαίσιο. Χρησιμοποιώντας το συγκεκριμένο joystick θα έχετε την αίσθηση πως συμμετέχετε οι ίδιοι στο αγαπημένο σας παιχνίδι. Στους τίτλους που υποστηρίζουν το Free-D συγκαταλέγονται οι Quake, Cybermage, Dark Forces, Cyclones, Cyberia, Depth Dwellers, King Quest Series, Links 386, Mad Dog, Magic Carpet I & II, Myst, Shadow Caster, Under A Killing Moon, Virtual Pool και δεκάδες ακόμα δημοφιλή games.



CD-ROM

Pages

Φίλοι μας, για ακόμα μία φορά, το CD-ROM του "PC Master" είναι εδώ, με πλούσιο περιεχόμενο που ελπίζουμε ότι θα σας αφήσει όλους ικανοποιημένους. Το Sacred Mirror of Kofun, με εντυπωσιακά videos γυρισμένα στους βυθούς των ωκεανών, το Flying Corps, Special Review του περασμένου μήνα στο περιοδικό μας, και τα νέα simulations της Maxis, Sim Golf και Sim Park, είναι μερικά μόνο από τα demos που εξασφαλίσαμε για εσάς αυτόν το μήνα.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Είναι γεγονός ότι μία από τις πιο βαρετές διαδικασίες που συχνά απαιτούνται για την αξιοποίηση ενός συνοδευτικού CD είναι η εγκατάσταση. Αυτό, όσον αφορά στο καινούριο PC Master, δεν θα πρέπει να σας απασχολεί καθόλου. Στην πραγματικότητα, υπάρχουν τέσσερις τρόποι εγκατάστασης/εκτέλεσης του εν λόγω interface, οι οποίοι ευελπιστούμε ότι θα καλύψουν όλα τα γούστα.

1. Απευθείας εκτέλεση

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Στη συνέχεια, επιλέξτε το directory _direct_.pcm (θα εμφανίζεται πρώτο, αν το shorting των αρχείων σας γίνεται βάσει ονόματος) και καλέστε το αρχείο Crun.exe (θα βρίσκεται πάλι πρώτο στη λίστα).

Είναι ευνόητο ότι στην περίπτωση αυτή η ταχύτητα εκτέλεσης του interface είναι άμεσα συνδεδεμένη με την ταχύτητα του CD-ROM σας. Αν, λοιπόν, το σύστημά σας ανήκει στην elite της τεχνολογίας και δεν θέλετε να περαστεί ούτε 1K (κυριολεκτικά) στο δίσκο σας, αυτός ο τρόπος εκτέλεσης μάλλον έχει φτιαχτεί για εσάς.

Άλλωστε, όπως παρατηρήσατε, η εύρεση του αρχείου που πρέπει να καλέσετε είναι ιδιαίτερα απλή υπόθεση (το πρώτο αρχείο στο πρώτο directory).

2. Minimum Installation

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κατόπιν, καλέστε το αρχείο setup.exe. Επιλέξτε custom installation, απο-επιλέξτε το "PC Master CD-ROM" και στη συνέχεια δώστε OK. Το μόνο που θα περαστεί στο σκληρό δίσκο σας είναι το εικονίδιο του PC Master (766KB), επιτρέποντάς σας παράλληλα να τρέχετε κάθε μήνα το καινούριο CD του PC Master με διπλό κλικ στο εικονίδιο αυτό. Η επιλογή αυτή ουσιαστικά διαφέρει από την πρώτη μόνο ως προς την ευκολία κλήσης και όχι ως προς την ταχύτητα εκτέλεσης, διότι τα απαραίτητα αρχεία για την εκτέλεση του interface παραμένουν στο CD.



3. Normal Installation

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κατόπιν, καλέστε το αρχείο setup.exe, επιλέξτε custom installation, απο-επιλέξτε το "PC-Master CD-ROM direct" και στη συνέχεια δώστε OK. Στο σκληρό δίσκο σας θα περαστούν τα αρχεία που θα κάνουν την εκτέλεση του interface σαφώς ταχύτερη (περίπου 3.5MB) καθώς και το εικονίδιο κλήσης του interface. Η εγκατάσταση είναι και εδώ "issue-independent", δηλαδή δεν χρειάζονται περαιτέρω εγκαταστάσεις για να τρέξετε το επόμενο CD του PC Master, ενδείκνυται δε για την πλειονότητα των μηχανημάτων. Αν και θα περαστούν στο σύστημά σας 3.5MB, αυτό θα γίνει μόνο μία φορά, ενώ η ταχύτητα εκτέλεσης θα είναι σαφώς αυξημένη και η διαφορά αισθητή ακόμα και στα γρήγορα συστήματα.

4. Full Installation - Συνδυασμός

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM:

Authoring: *Χ. Σαράντης*
Art Director: *Γ. Κανακάρης*
Authoring Update: *Θ. Αργιαδίτης*
Τεχνική Επεξεργασία: *Λ. Ανδρεάδου*
Επιλογή Demos: *Α. Γιαγιάς*
Συλλογή Shareware: *Χ. Σταυρογιάννης*

CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κατόπιν, καλέστε το αρχείο setup.exe και επιλέξτε full installation. Αυτό, ουσιαστικά, θα εκτελέσει τις εγκαταστάσεις 2 και 3. Προσέξτε ότι, επιλέγοντας το δεύτερο εικονίδιο (PC Master - Direct from CD), θα αγνοήσει την εγκατάσταση που έχει γίνει στο δίσκο σας και θα τρέξει το interface απευθείας από το CD, με τις επιπτώσεις που αυτό συνεπάγεται για την ταχύτητα εκτέλεσης.

Οπως θα παρατηρήσατε διαβάζοντας τα ανωτέρω, όποια μέθοδο και αν επιλέξετε για να εγκαταστήσετε/τρέξετε το CD του PC Master, η εκτέλεση του επόμενου CD θα αποτελεί ιδιαίτερα απλή διαδικασία, καθώς το μόνο που απαιτείται από εσάς πλέον είναι ένα διπλό κλικ στο εικονίδιο του PC Master.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οι χρήστες με έστω και μικρή εμπειρία στα Windows προγράμματα δεν θα αντιμετωπίσουν την παραμικρή δυσκολία στο χειρισμό του interface του PC Master CD-ROM. Ωστόσο, ακόμα και οι νεοεισερχόμενοι στο χώρο δεν πρέπει να ανησυχούν, καθώς τα πράγματα είναι ιδιαίτερα απλά. Από την κεντρική οθόνη, απλώς κάντε ένα κλικ στο πλήκτρο που αντιπροσωπεύει την κατηγορία στην οποία επιθυμείτε να μεταφερθείτε και στη συνέχεια, πάντα μέσω του mouse, επιλέξτε το πρόγραμμα και την ενέργεια που θέλετε να εκτελεστεί (εκτέλεση, εγκατάσταση, παρουσίαση οδηγιών ή αντιγραφή).

FOR COMMAND LINE LOVERS

Ενδέχεται μεταξύ των χρηστών να υπάρχουν λάτρες του απόλυτου ελέγχου πάνω στο μηχάνημά τους. Για τη διευκόλυνση ακόμα και αυτών, έχει επιδειχθεί ιδιαίτερη προσοχή κατά τη δημιουργία του tree του CD, ώστε η προσπέλαση στα περιεχόμενά του να καταστεί όσο το δυνατόν απλούστερη. Ετσι, με ένα απλό "dir" στο CD θα διαπιστώσετε ότι είναι, κατά το μέγιστο δυνατό, "μαζεμένο". Στο root δεν υπάρχουν αρχεία που μπορεί να μπλέξουν το χρήστη, ενώ τα μόνα directories προγραμμάτων που θα δείτε είναι αυτά που επιβαλλόταν από τον κατασκευαστή να βρίσκονται εκεί. Για την εκτέλεση των demos υπάρχει και το αρχείο pcgame.bat, το οποίο σας μεταφέρει σε ένα directory, από όπου γράφοντας το όνομα του προγράμματος της επιθυμίας σας, αυτό καλείται χωρίς τη μεσολάβηση του interface.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ

Αν και έχει καταβληθεί κάθε δυνατή προσπάθεια για τη δημιουργία ενός error-free interface και CD γενικότερα, ενδέχεται μεταξύ των χιλιάδων χρηστών να υπάρξουν προβλήματα.

Τα πιθανότερα από αυτά αφορούν όχι τόσο στο hardware όσο στο software και τις ρυθμίσεις που υπάρχουν σε έναν υπολογιστή, καθώς και στις ιδιαιτερότητες που μπορεί να παρουσιάζει κάθε πρόγραμμα και ειδικότερα αυτά που ανήκουν στην κατηγορία Game Demos.

ΡΕΠΟΡΤΑΖ

Και αυτόν το μήνα εξοπλιστήκαμε με κάμερα, φωτογραφική μηχανή και δημοσιογραφικό κασετοφωνάκι και εξορμήσαμε στα στέκια της αγοράς των υπολογιστών.

Το τι... τραβήξαμε θα δείτε στο συνοδευτικό του περιοδικού μας CD.



ΤΩΡΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ...

...να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στο CD-ROM του PC Master. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (παιχνίδι ή utility), μπορείτε να μας το στείλετε. Οπως φαντάζεστε, δεν υπάρχει πλέον περιορισμός στο μέγεθος, λόγω της μεγάλης χωρητικότητας που παρέχει το οπτικό μέσο.

Το πρόγραμμά σας μπορείτε να μας το στείλετε σε δισκέτα(-ες), CD-ROM ή ακόμα και Zip Drive και καλό θα είναι, όταν αυτό είναι εφικτό, να περιέχει και τα sources του. Μεταξύ των προγραμμάτων σας θα πρέπει να υπάρχει και ένα αρχείο που να επεξηγεί τη χρήση τους και στο οποίο να αναφέρεται και το όνομά σας. Προς αποφυγή ανεπιθύμητων "μπερδεμάτων", καλό θα είναι στο φάκελο που θα μας στείλετε να περιέχεται μόνο το υλικό που αφορά στο CD-ROM του PC Master και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού. Για κάθε πρόγραμμα που θα συμπεριλαμβάνεται στο CD-ROM, ο δημιουργός του θα λαμβάνει αμοιβή 5.000 δρχ.

Το PC Master διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό κριθεί αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα, δεν υπάρχει απολύτως κανένας περιορισμός. DOS ή Windows, Pascal ή Visual Basic ή οποιαδήποτε άλλη αποτελεί την αγαπημένη σας γλώσσα προγραμματισμού είναι ευπρόσδεκτες, αρκεί το προϊόν της να μην απαιτεί κάποια αρχεία πέρα από αυτά που θα περιλαμβάνονται στη δισκέτα που θα μας στείλετε.

PC Master standing by...

GAME DEMOS

AGE OF SAIL

Πρόκειται για ένα ναυτικό παιχνίδι στρατηγικής, για το οποίο θα έχετε την ευκαιρία να διαβάσετε περισσότερα στο Gamer's Pit αυτού του μήνα. Ας δούμε, όμως, μερικά στοιχεία που σίγουρα θα σας διευκολύνουν την πρώτη φορά που θα ξεκινήσετε να παίζετε.



AGE OF SAIL

Για να επιλέξετε ένα πλοίο, κάνετε κλικ επάνω του με το αριστερό mouse button, ενώ για να πυροβολήσετε εναντίον ενός εχθρικού πλοίου, κάνετε κλικ σε αυτό με το δεξί mouse button. Για να κάνετε στροφή, επιλέγετε το πλοίο που θέλετε και, στη συνέχεια, κάνετε κλικ στο Right ή Left Turn icon της Toolbar. Για να επιβιβαστείτε σε ένα εχθρικό σκάφος, διαλέγετε πρώτα το δικό σας που θα επιχειρήσει την ενέργεια, κάνετε κλικ στο Grapple icon της Toolbar και κατόπιν προσπαθείτε να συγκρουστείτε με το εχθρικό πλοίο (αυτό μπορεί να σας πάρει λίγο χρόνο μέχρι να το καταφέρετε).

Η full version του Age of Sail προσφέρει, μεταξύ άλλων, 100 ιστορικά σενάρια, modem play, scenario editor για να σχεδιάσετε τις δικές σας αποστολές διαλέγοντας ανάμεσα σε 2.000 διαφορετικά πλοία από 11 εθνότητες και 4 campaigns (The American Revolution, The Rise of the British Navy, The Napoleonic Wars και The Age of Sail).

Οσοι έχετε πρόσβαση στο Internet, θα βρείτε περισσότερα στοιχεία στο: http://www.talonsoft.com.

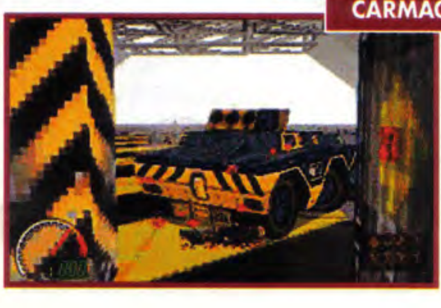
CARMAGEDDON

Ενα arcade-racing game με άφθονη δράση που σίγουρα θα σας συναρπάσει. Για να ολοκληρώσετε έναν αγώνα στο Carmageddon, πρέπει να συμβεί κάτι από τα ακόλουθα:

1. Να περάσετε από όλα τα checkpoints συμπληρώνοντας έναν γύρο.
2. Να καταστρέψετε και τα πέντε αντίπαλα αυτοκίνητα.
3. Να σκοτώσετε όλους τους πεζούς που θα συναντήσετε στο δρόμο σας (ευτυχώς για τους πεζούς, δεν έχετε αρκετό χρόνο στο demo για να το επιτύχετε).



CARMAGEDDON





Ας δούμε, όμως, μερικά από τα βασικά πλήκτρα που θα χρησιμοποιήσετε στο παιχνίδι:

Accelerate	Numeric keypad 8
Brake	Numeric Keypad 2
Turn Left	Numeric Keypad 4
Turn Right	Numeric Keypad 6
Handbrake	Space Bar
Επισκευή οχήματος	Backspace
Recover	Insert
Gear Down	Z
Enter/Exit Cockpit	C
Enter/Exit Action Replay	Enter (keypad)

Η full έκδοση του Carmageddon θα περιλαμβάνει, μεταξύ άλλων, 30% αύξηση του frame rate, 30 διαφορετικές πίστες, 30 (φαίνεται πως είναι ο τυχερός αριθμός του παιχνιδιού) παράξενα οχήματα κάθε είδους, 40 pickups, network mode για 6 παίκτες και πολλά ακόμα.

DAYTONA USA

Το διάσημο arcade racing game της Sega είναι πλέον διαθέσιμο και σε PC, όπως άλλωστε μπορείτε να διαπιστώσετε "ιδίοις όμμασι" απολαμβάνοντας το demo του. Το παιχνίδι είναι, βέβαια, αρκετά απαιτητικό σε υπολογιστική ισχύ και θα χρειαστείτε έναν Pentium στα 133MHz και 16MB μνήμης, προκειμένου να το απολαύσετε και όχι απλώς να το "δείτε". Προτού ξεκινήσετε το demo, βεβαιωθείτε ότι έχετε εγκαταστήσει το DirectX 3 και πως όλα τα περιφερειακά σας είναι συμβατά με αυτό. Επίσης, η οθόνη σας θα πρέπει να είναι ρυθμισμένη σε 16-bit color mode. Καλή διασκέδαση!

FLYING CORPS

Μάλλον δεν είναι πολλά αυτά που μπορούμε να πούμε για το εν λόγω εκπληκτικό flying simulation του Α' Παγκοσμίου Πολέμου. Εξάλλου, του αφιερώσαμε έξι ολόκληρες σελίδες στο Special Review του περασμένου μήνα, ενώ στο παρόν τεύχος, όπως θα διαπιστώσετε, μπορείτε να κερδίσετε δεκαπέντε αντίτυπα της πλήρους έκδοσής του, συμμετέχοντας στο διαγωνισμό μας. Η Rowan Software έκανε πολύ καλή δουλειά,



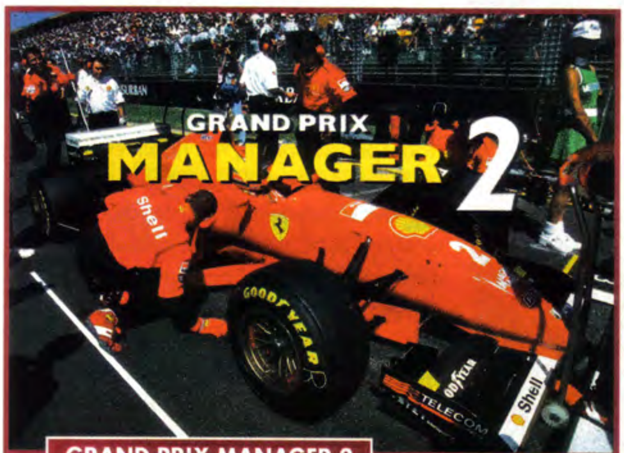
DAYTONA USA

δημιουργώντας ένα παιχνίδι που αναμένεται να γίνει κλασικό στο είδος του.



GRAND PRIX MANAGER 2

Αρκετά τα racing games αυτόν το μήνα στο CD-ROM του περιοδικού μας και ανάμεσά τους ένα στο οποίο δεν υποδύεστε τον οδηγό αλλά το manager. Σίγουρα ένα από τα πιο ενδιαφέροντα παιχνίδια του είδους που έχουν εμφανιστεί μέχρι σήμερα. Σημειωτέον πως στην πλήρη έκδοσή του θα μπορείτε ακόμα να βρείτε πραγματικά team profiles και φωτογραφίες από τη σαιζόν του 1996, animated TV-style sequences, network play μέχρι και για 4 παίκτες, διαφορετικά race views και πολλά άλλα.



GRAND PRIX MANAGER 2

LINKS LS

Τον τελευταίο καιρό, τα golf simulations έχουν αυξηθεί τόσο σε ποσότητα όσο και σε ποιότητα και σίγουρα η Access Software, η οποία υπήρξε πρωτοπόρα στο είδος και μάλιστα έθεσε εξαρχής υψηλότατα standards για τη συγκεκριμένη κατηγορία παιχνιδιών, δεν θα μπορούσε να μείνει με σταυρωμένα τα χέρια. Το Links LS αποτελεί την τελευταία δημιουργία της γνωστής εταιρίας και καταφέρνει να εντυπωσιάσει με χαρακτηριστικά όπως: unlimited screen resolutions (το παιχνίδι μπορεί να ξεπεράσει ακόμα και την ανάλυση 1600x1200, αν διαθέτετε την απαιτούμενη video RAM!) μέχρι και 16.7 εκατομμύρια χρώματα, εντελώς ανανεωμένη terrain-rendering engine, network play που υποστηρίζει έως και οκτώ παίκτες, virtual tour, multiple camera view windows, υποστήριξη για όλες τις SVGA πίστες του Links 386 κ.ά. Το demo του είναι ένα must που δεν πρέπει να χάσετε!

PRIVATEER II: THE DARKENING

Το νέο elite-clone της Origin που έχουμε ήδη παρουσιάσει στο περιοδικό, με συμμετοχή πολλών ηθοποιών και εντυπωσιακά videos, χαρακτηρίζεται -ίσως όχι άδικα- ως η "ultimate space combat gaming experience"! Στη full

FLYING CORPS



ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Η μεγάλη ωφέλιμη χωρητικότητα που παρέχει το CD σε σχέση με αυτήν μίας δισκέτας (ακόμα και High Density) μας δίνει τη δυνατότητα να συμπεριλαμβάνουμε αρκετά από τα προγράμματά σας κάθε μήνα, αν και ο συνολικός αριθμός τους παραμένει πολύ μεγαλύτερος.

MYTH:

Ενα ευχάριστο Graphic Adventure.
(Χρήστος Μιχαήλ)

MS MINES:

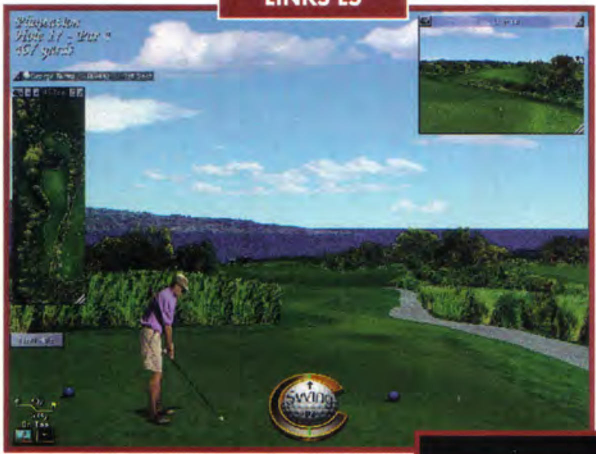
Το γνωστό Minesweeper για DOS
(Μουργκογιάννης Σπύρος)

MANAGER 2.0:

Η έκδοση 2.0 του ελληνικού football manager
(Τριανταφύλλου Παναγιώτης)

version του παιχνιδιού μπορείτε να εξερευνήσετε εκατοντάδες τοποθεσίες (πλανήτες, διαστημικούς σταθμούς, secret sites κ.λπ.), να συμμετάσχετε σε περισσότερες από 100 διαφορετικές αποστολές και να επιλέξετε ανάμεσα σε 18 σκάφη απολαμβάνοντας 16-bit stereo sound. Παράλληλα, παρέχεται υποστήριξη για το δημοφιλές CH Flightstick Throttle. Στο demo του Privateer II θα πάρετε μια αρκετά καλή γεύση από το παιχνίδι.

LINKS LS

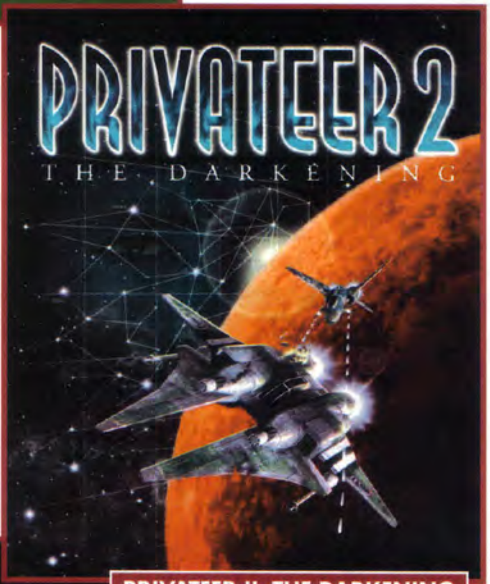


REDNECK RAMPAGE

Δημιουργημένο με βάση την engine του Duke Nukem 3D, το Redneck Rampage αναμένεται να αποτελέσει τη νέα μεγάλη επιτυχία στο χώρο των action games. Εννέα διαφορετικά όπλα (ανάμεσά τους δυναμίτες, λοστοί, double-barrel shotguns, ripsaw guns, alien arm guns και άλλα) και 3D-rendered SVGA γραφικά που θα σας καταπλήξουν συγκαταλέγονται στα ισχυρά ατού του παιχνιδιού. Το soundtrack περιέχει μερικά δυνατά κομμάτια που προσθέτουν σημαντικά στην ατμόσφαιρα του Redneck Rampage, ενώ η πλήρης έκδοση θα περιλαμβάνει δεκατέσσερα levels. Kill'em all!



REDNECK RAMPAGE





PRIVATEER II: THE DARKENING

SACRED MIRROR OF KOFUN

Σίγουρα το demo του μήνα. Το Sacred Mirror of Kofun είναι το πρώτο adventure game με αυθεντικές σκηνές video γυρισμένες κάτω από τη θάλασσα, για τις οποίες μάλιστα υπεύθυνος είναι ο περίφημος Jean-Michel Cousteau. Στην κανονική έκδοση του παιχνιδιού, η οποία κυκλοφορεί ήδη και στη χώρα μας, θα βρείτε μεταξύ άλλων 2 ώρες video, 500 φωτογραφίες, 10 VR locations, 250 3D images και animations και 8 ηθοποιούς. Το σεναριακό background της περιπέτειας βασίζεται σε έναν αρχαίο ιαπωνικό μύθο, σύμφωνα με τον οποίο μια γυναίκα έδωσε πριν από τη μάχη στον πολεμιστή σύζυγό της ένα μαγικό καθρέφτη ως φυλακτό. Ο καθρέφτης, η αποστολή του οποίου ήταν να νικά τους εχθρούς του κατόχου του με την αντανάκλασή του και μόνο, τελικά θάφτηκε μαζί με τον πολεμιστή στον τάφο του. Ο μύθος του ιερού καθρέφτη του Kofun είχε ξεχαστεί για χιλιάδες χρόνια, μέχρι τη στιγμή της ανακάλυψης ενός πανάρχαιου κειμένου που αναζωπύρωσε το ενδιαφέρον των μελετητών. Εσείς, λοιπόν, υποδύεστε τον Chris Young, έναν χομπίστα που ειδικεύεται στη ναυτική τεχνολογία, ενώ ταυτόχρονα γοητεύεται από τους μύθους και τους θρύλους του παρελθόντος, και αναλαμβάνετε να ηγηθείτε μίας αποστολής με απώτερο σκοπό την ανεύρεση του χαμένου καθρέφτη. Στο demo μας, μολονότι δεν θα έχετε την ευκαιρία να παίξετε μέρος του παιχνιδιού, θα παρακολουθήσετε ωστόσο εκτενή και εντυπωσιακά αποσπάσματα από τα videos και τις σκηνές που περιέχει.

SIM GOLF - SIM PARK

Τα νέα simulation games της Maxis κινούνται σε δύο εντελώς διαφορετικούς χώρους. Το πρώτο από αυτά είναι ένα -ομολογουμένως ιδιαίτερα προσεγμένο- golf simulation, στο οποίο μπορείτε να σχεδιάσετε



REDNECK RAMPAGE

τις δικές σας πίστες και κατόπιν να παίξετε σε αυτές. Το Sim Park κινείται στο γνωστό κλίμα της εταιρίας, διαθέτοντας ωστόσο καταπληκτικά γραφικά και μία τεράστια ποικιλία επιλογών. Επιπλέον, το παιχνίδι έχει εκπαιδευτικό-οικολογικό χαρακτήρα, αφού στην ουσία αποτελεί την εξομοίωση ενός ολόκληρου οικοσυστήματος. Δύο εξαιρετικά demos που σίγουρα θα σας απασχολήσουν αρκετά.



SIM GOLF - SIMPARK



SHAREWARE GAMES

ANCIENT YACHT: Παιχνίδι ζαριών για Windows.

CONNECTRIS: Mind game για DOS.

DFD: Mind game για Windows.

EMLITH: Παιχνίδι τύπου Tetris για Windows.

EMPIRE SOCCER: Παιχνίδι ποδοσφαίρου για DOS.

HANG'EM HIGH: Κρεμάλα για Windows.

HARDWOOD SOLITAIRE: Card game για Windows.

JELLYBEAN FACTORY: Ενα διασκεδαστικό παιχνίδι για DOS.

MISSILE MASTER: Κλασικό shoot'em up για Windows.

PENTAMINO: Παιχνίδι λογικής και σκέψης για Windows.

STARKILLER: Διαστημικό παιχνίδι για Windows 95/NT.

SLAY: Παιχνίδι στρατηγικής για Windows.

SNAKEBYTE: Action game για Windows.

SQUIRMER: Κλασικό shoot'em up για Windows.

TURBO VIDEO POKER: Poker για Windows.

WIN SLOT: Ο γνωστός σε όλους σας "κουλοχέρης" για Windows.

SACRED MIRROR OF KOFUN



UTILITIES

F-PROT 2.26: Η νέα έκδοση του γνωστού Antivirus.

HOT DOG PRO: Web page editor.

JUKER 6.0: Player αρχείων ήχου για Windows.

LOCK 97: Login system protection για Windows 95 Workstations.

MEG 97: Γραφήματα πληροφοριών για το σύστημά σας.

MOD 4 WIN 2.30: Player αρχείων MOD.

NETSCAPE COMMUNICATOR: Η νέα "ενισχυμένη" έκδοση του γνωστού browser.

POLYVIEW 2.80: Image viewer.

POWERFLIC 1.72: FLI/FLC file viewer.

MC AFEE SCAN 3.00: Η νέα έκδοση του VirusScan για τα Windows 95. Στο CD θα βρείτε επίσης και τη νέα έκδοση για DOS.

SKYMAP 3.1: Πλανητάριο για τα Windows.

WS_FTP LE 4.12: Ενας από τους καλύτερους FTP clients.

WINTUNE 97: Αναλύστε το υπολογιστικό σύστημά σας.

PATCHES

- ✓ DIABLO
- ✓ DISCWORLD 2
- ✓ MAGIC THE GATHERING: BATTLEMAGE
- ✓ NBA LIVE 97 EDITOR
- ✓ NBA LIVE 97 PATCH
- ✓ PHANTASMAGORIA 2
- ✓ STAR TREK: BORG

SOLUTIONS

- ✓ AMBER
- ✓ DOWN IN THE DUMPS
- ✓ NEMESIS: THE WIZARDRY ADVENTURE
- ✓ PSYCHIC DETECTIVE
- ✓ S.P.Q.R.
- ✓ TITANIC

■

PC NEA

Η αλυσίδα καταστημάτων Παπασωτηρίου επεκτείνεται





Συνεχίζοντας την ανοδική πορεία των τελευταίων ετών, τα εξειδικευμένα βιβλιοπωλεία Παπασωτηρίου άνοιξαν το έκτο κατάστημά τους στη Θεσσαλονίκη (Εθνικής Αμύνης 40, Σιντριβάνι). Το νέο βιβλιοπωλείο διαθέτει όλες τις σειρές των βιβλίων και περιοδικών που υπάρχουν και στα καταστήματα των Αθηνών, καθώς επίσης και πλήρες τμήμα Multimedia & CD-ROM. Σύντομα θα λειτουργήσουν και άλλα βιβλιοπωλεία Παπασωτηρίου, τα οποία αποτελούν μέρος του αναπτυξιακού προγράμματος της εταιρίας, ιδιαίτερα στο χώρο των multimedia.

Quest Winner: Στην πρώτη γραμμή της τεχνολογίας

Οι Quest Winner δικαίωσαν το όνομά τους με την εξαιρετική επιτυχία που σημείωσαν το 1996. Η πιστοποιημένη ποιότητα κατασκευής και η υψηλή απόδοση που προσφέρουν κατέταξαν τους υπολογιστές που παράγει η Info-Quest στις πρώτες θέσεις της ελληνικής αγοράς υπολογιστών. Πρόσφατα η Ελληνική Εταιρία Επιστημόνων Ηλεκτρονικών Υπολογιστών, το Ελληνικό Ινστιτούτο Πληροφορικής, καθώς και το έγκυρο περιοδικό Computer Για Ολους ανακήρυξαν τον Quest Pentium Pro 200 MHz ως το καλύτερο Price/Performance Business Computer για το 1996, αναγνωρίζοντας το συνδυασμό υψηλής ποιότητας και προσιτού κόστους που προσφέρει.

Ο Quest Winner, που έχει πιστοποιηθεί ως "Windows 95 Ready" από τη Microsoft, είναι ο πρώτος ελληνικής συναρμολόγησης υπολογιστής που διαθέτει πιστοποιητικό διασφάλισης ποιότητας κατά ISO 9001 και την ευρωπαϊκή έγκριση CE, την οποία πρέπει να φέρουν υποχρεωτικά από 1/1/1997 όλα τα προϊόντα που διακινούνται στην Ευρώπη και η οποία έχει ανοίξει νέους ορίζοντες για τον Quest Winner, πέραν των ελληνικών συνόρων.



Νέα προϊόντα της Gallant από την Cosmodata



Καινούρια και άκρως ενδιαφέροντα προϊόντα της Gallant Technology μπορεί να βρει πλέον κάποιος εύκολα και στην Αθήνα μέσω της Cosmodata. Σε αυτά συγκαταλέγονται η σειρά InterVision Pro (videoconferencing systems), τα InterCom Fax/Modems IC-1000 και IC-2000 με ταχύτητες αντίστοιχα 33.6 και 56 Kbps, τα portable scanners ISC-1000 και ISC-2000, καθώς και μία πλήρης σειρά επαγγελματικών multimedia applications (Multimedia Productivity Pack, Presto! Multimedia Suite και GOTCHA! Personal Observation Ware). Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στην Cosmodata, Στουρνάρη 27 Β, τηλ.: 3815931.







Συνεργασία Informatics-Taxan

Η γνωστή εταιρία Informatics ανακοίνωσε τη νέα συνεργασία της με τη μεγάλη ιαπωνική εταιρία κατασκευής οθονών υψηλών προδιαγραφών, Taxan, η οποία ειδικεύεται στην ικανοποίηση των αναγκών του απαιτητικού επαγγελματία χρήστη. Η Taxan ήταν η πρώτη εταιρία παγκοσμίως που υιοθέτησε τις πιστοποιήσεις χαμηλής ακτινοβολίας για οθόνες και κατασκεύασε "οικολογικά" Energy Saving monitors. Αυτή τη στιγμή διαθέτει τη σειρά οθονών Taxan Ergovision με διαστάσεις από 15" έως 21" και τη σειρά Taxan Crystalvision με οθόνες τεχνολογίας LCD. Η Informatics θα είναι ο κύριος διανομέας των οθονών Taxan στην ελληνική αγορά. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήσετε στα τηλέφωνα 2716340 για την Αθήνα και 551059 για τη Θεσσαλονίκη.



Η τεχνολογία στα CD-ROMs αυξάνεται ραγδαία

Η Yamaha κατασκεύασε το γρηγορότερο CD-Recorder της αγοράς, το εξαπλής ανάγνωσης-τετραπλής εγγραφής CDR400. "Η Yamaha ανεβάζει το standard της σχέσης τιμή προς απόδοση στη βιομηχανία των CDRs με την κυκλοφορία του νέου CDR400", αναφέρει ο Jim Corbett, Media Technology Manager της Yamaha UK. Το CDR400 υποστηρίζει υψηλής απόδοσης μεταβλητό και σταθερό packet writing (Yamaha's Rapid Link), έχει 2MB buffer και flash ROM για μελλοντικά upgrades του firmware. Διατίθεται σε εκδόσεις με tray (επιτέλους) αλλά και με το κλασικό caddy της Yamaha και θα υπάρχει επιλογή για SCSI ή ATAPI interface. Τέλος, υποστηρίζονται επτά standard CD formats και φυσικά διατηρούνται όλα τα "καλούδια" που είχε ο προκάτοχός του, το δημοφιλές CDR100.

Το CDR πωλείται ήδη στην Αγγλία στην τιμή των 450 λιρών (συν τον αγγλικό ΦΠΑ). Περιμένουμε με ανυπομονησία να το δούμε και στη χώρα μας. Επίσης, η Info-Quest ανακοίνωσε τη διάθεση του νέου CD-ROM drive FX 140 της Mitsumi, ενός drive που υλοποιεί νέες τεχνικές ανάγνωσης δεδομένων, επιτυγχάνοντας σημαντική

FLASH ΣΤΑ ΝΕΑ...

Δύο από τους κορυφαίους κατασκευαστές προσωπικών υπολογιστών, η Siemens-Nixdorf και η Fujitsu ICL, ανακοίνωσαν ότι θα ενσωματώσουν τα LS-120 drives στα συστήματά τους, αποσύροντας παράλληλα τους μηχανισμούς ανάγνωσης των δισκετών 1,44 MB. Άλλες εταιρίες που υποστηρίζουν το drive των 120 MB είναι οι Compaq (που από πέρυσι την έχει ενσωματώσει στα μοντέλα της), MKE, Imation, OR Technology, Mitsubishi και Hitachi. Το επίσημο Web site της Imation βρίσκεται στη διεύθυνση http://www.imation.com, ενώ για περαιτέρω πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήσετε με την INTERAD ΕΠΕ, κ. Καίτη Αντωνοπούλου, τηλ.: 3645629, 3631780.

Η BBS της Nectar Information Systems άρχισε πλέον να λειτουργεί και κάτω από περιβάλλον Windows. Πέραν του ότι όλες οι λειτουργίες της είναι στην ελληνική γλώσσα, η βάση διαθέτει τόσο απλή δομή στις λειτουργίες της ώστε να μπορεί κάθε χρήστης να τη χρησιμοποιεί χωρίς δυσκολία. Ανάμεσα στα άλλα, περιέχει clubs, προγράμματα από CD-ROM για download και μια πολύ καλή βάση δεδομένων για Πληροφορική. Το σύστημα στην πλήρη μορφή του θα συνδυάζει τα πλεονεκτήματα μιας BBS και μιας εμπορικής βάσης δεδομένων, ώστε να συνυπάρχουν η πληροφόρηση και η διασκέδαση. Η βάση είναι ελεύθερη για όποιον διαθέτει modem, όπως επίσης ελεύθερο είναι και το download, χωρίς να απαιτείται αντίστοιχη αναλογία σε uploading. Υπάρχει μάλιστα και ειδικό client πρόγραμμα σύνδεσης (Nectar client), το οποίο δίνεται στο νέο χρήστη on-line κατά τη διάρκεια της πρώτης του σύνδεσης. Η βάση διαθέτει 16 τηλεφωνικές γραμμές. Όσοι επιθυμούν να τη δουν, μπορούν να καλέσουν μέσω modem στα τηλ.: 7261509 και 7261511, ενώ για voice επικοινωνία στο τηλ.: 7525381.

Μεγάλη επιτυχία γνωρίζουν οι διαγωνισμοί multiplayer δικτυακών παιχνιδιών (Doom, Duke3D, Warcraft, Red Alert κ.λπ.) που διοργανώνει το κατάστημα Cyberland. Το δίκτυο της Cyberland αποτελείται από ταχύτατα και πλήρως εξοπλισμένα Pentium PCs ενωμένα μεταξύ τους, ενώ οι διαγωνισμοί λαμβάνουν χώρα στον άνετο και φιλικό χώρο του καταστήματος. Για συμμετοχή σε νέους διαγωνισμούς, που συνεπάγονται και τη διεκδίκηση πλούσιων δώρων, απευθυνθείτε στο τηλ.: 2719923-4.

Στις 11 Απριλίου θα γίνουν τα επίσημα εγκαίνια του Multirama Βουλιαγμένης, το οποίο αποτελεί τη "ναυαρχίδα" των ομώνυμων καταστημάτων. Πολλά θα είναι τα happenings και οι εκπλήξεις, ενώ θα μοιραστούν και αρκετά δώρα. Τα εγκαίνια υποστηρίζουν οι εταιρίες Compupress, Altec, Hewlett Packard, IBM, Compaq, Olivetti, Philips, Panasonic, Casio Sony, Sega, Plotline, Εκδόσεις Τερζόπουλος κ.λπ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στο Multirama, Βουλιαγμένης 534 ή στο τηλ.: 9966660.

αύξηση της απόδοσής του. Το νέο Mitsumi, χρησιμοποιώντας την καινούρια τεχνική σταθερής γωνιακής ταχύτητας (CAV), αυξάνει την ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων από 1.8 Kbytes/sec (12x) στα 2.4 Kbytes/sec (16x), ενώ ακολουθεί το πρότυπο ATAPI και είναι απόλυτα συμβατό με όλα τα καθιερωμένα formats των CDs. Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να απευθύνεστε στα τηλ.: 9299400, 9248080.

Θα καθυστερήσει η κυκλοφορία των Windows 97

Η Microsoft ανακοίνωσε ότι το Memphis, το νέο λειτουργικό σύστημά της, δεν θα κυκλοφορήσει το καλοκαίρι, σύμφωνα με τις πρώτες εξαγγελίες της. Η εταιρία καθυστέρησε περισσότερο από ό,τι αρχικά υπολόγιζε στο "beta process" του προϊόντος, αλλά ισχυρίζεται ότι το Memphis (η Microsoft αποφεύγει επίσημα να το ονομάσει Windows 97) θα είναι έτοιμο για κυκλοφορία μέχρι το τέλος του έτους.
Θα υπάρξει μία "technical" beta μέχρι το τέλος του Ιουνίου και μία ελεύθερη αργότερα.
Υπενθυμίζεται ότι ανάμεσα στα καινούρια χαρακτηριστικά του (που πάντως δεν είναι πολλά), το Memphis θα διαμορφώσει μία νέα αρχιτεκτονική του συστήματος που ονομάζεται Advanced Configuration and Power Interface (ACPI), η οποία συνδυάζει προηγμένη διαχείριση ενέργειας και Plug and Play. Ακόμη, ο έλεγχος των ανεξάρτητων συσκευών (κάρτες δικτύου, κάρτες ήχου, monitors και modems) θα πραγματοποιείται μέσω του νέου Win32 Device Driver, ο οποίος θα τρέχει και στα Windows NT.



Ας ελπίσουμε ότι όλα αυτά θα λάβουν σάρκα και οστά μέχρι το 1998, ημερομηνία που κάποιοι παρατηρητές εκτιμούν ως την πιο ρεαλιστική για την κυκλοφορία των Windows 97.

Η Epson εκτοξεύει την ανάλυση στα 1.440 dpi!

Η Epson, μία από τις πιο σημαντικές εταιρίες κατασκευής εκτυπωτών στον κόσμο, ανεβάζει την ανάλυση των κορυφαίων inkjet μοντέλων της Stylus COLOR 600, 800 και 1520 στα 1.440 dpi. Ο 600 είναι το μικρότερο μοντέλο με τη συγκεκριμένη ανάλυση και αποδίδει 6 σελίδες το λεπτό στη μονόχρωμη και 4 στην έγχρωμη. Ο εκτυπωτής βασίζεται στις τεχνολογίες MicroPiezo και AcuPhoto Halftoning της Epson για απόλυτη ακρίβεια στην αναπαραγωγή των χρωμάτων και ομαλές διαβαθμίσεις. Επιπλέον, χρησιμοποιεί τα νέα μελάνια Quick-Dry της Epson, για τα καλύτερα δυνατά αποτελέσματα τόσο σε ειδικό όσο και σε απλό χαρτί. Ο Stylus COLOR 800 διαθέτει επιπλέον το σύστημα Picture Perfect Imaging που αποδίδει ζωντανές φωτορεαλιστικές εικόνες και στιλπνό μαύρο. Ο Epson Stylus COLOR 1520 προορίζεται για τους επαγγελματίες χρήστες εφαρμογών CAD/CAM και αντικαθιστά τον πετυχημένο Epson Stylus 1500. Η κεφαλή του διαθέτει 128 ακροφύσια και η ταχύτητά του φθάνει τις 8 σελίδες το λεπτό στη μονόχρωμη εκτύπωση και τις 4 σελίδες το λεπτό στην έγχρωμη. Εκτός από την ύπαρξη μίας παράλληλης θύρας για PC και μίας σειριακής για Mac που διαθέτουν τα παραπάνω μοντέλα, ο 1520 έχει επιπροσθέτως και μία θύρα επέκτασης που επιτρέπει την προσθήκη μίας σειράς interface όπως, για παράδειγμα, κάρτα δικτύου Ethernet. Για το χομπίστα υπάρχει ακόμα το νέο μοντέλο Epson Stylus COLOR 400, το οποίο με έγχρωμη εκτύπωση στα 720 dpi και ικανοποιητικές ταχύτητες αποτελεί τον νέο entry-level inkjet εκτυπωτή της Epson.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στην εταιρία Πουλιάδης & Συνεργάτες, αποκλειστική αντιπρόσωπο της Epson στην Ελλάδα, τηλ.: 9242072 (100 γραμμές).

Νέα μοντέλα της σειράς Aptiva από την IBM

Η IBM Ελλάδας ανακοίνωσε τη διάθεση νέων μοντέλων της οικογένειας Aptiva. Τα συστήματα 440 L Series και 445 L Series έχουν πλήρεις δυνατότητες multimedia και προσανατολίζονται στο χώρο του home computing, καθώς ικανοποιούν τις απαιτήσεις ακόμη και των αρχάριων χρηστών για εργασία, εκπαίδευση, ψυχαγωγία και παιχνίδια. Τα νέα PCs της IBM διαθέτουν εγκατεστημένο ένα πλήθος λογισμικού για παραγωγική εργασία, συμπεριλαμβανομένων των Microsoft Windows 95, Lotus Smartsuite, Microsoft Works 4.0, Wallstreet Money, Microsoft Plus! Pack, IBM Antivirus, User Diagnostics, Recovery CD. Τα Aptiva 440 και 445 L Series έχουν όμως και εκπαιδευτικό χαρακτήρα με λογισμικό όπως τα Microsoft Encarta 95 MPEG Edition, BodyWorks, The World's Greatest Monuments και Strategy Games of the World. Τέλος, ως "παιχνιδομηχανές" συνοδεύονται από τα Audiostation, Video CD Player MPEG, Caesar II, Battle Beast, The Lost Mind of Dr. Brain, Triple Play Plus! Sampler, VideoSaver City Scapes, Microsoft Creative Writer και Kid's Room.

Τα νέα μοντέλα διαθέτουν επεξεργαστή Pentium/133 MHz, 12 και 16 MB RAM EDO αντίστοιχα, 1.2 και 2 GB σκληρό δίσκο, οθόνη έγχρωμη 14'' SVGA και 15'' multiscanning, CD-ROM 8x, MPEG-1 Total Image Video, 3D Surround Sound TheatreSound και ηχεία.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Μια νέα, μεγάλη συμφωνία συνεργασίας επιτεύχθηκε αυτές τις μέρες από την Broderbund και την Talonsoft. Η πρώτη θα διανέμει τους τίτλους της δεύτερης, με αρχικό εγχείρημα το σχεδιαζόμενο εδώ και καιρό Battleground 6: Napoleon in Russia. Η Talonsoft ανακοίνωσε επίσης πως σχεδιάζει έναν ακόμα ισχυρό στρατηγικό τίτλο, με τη συνεργασία του δημιουργού του Age of Rifles, ονόματι The Operational Art of War. Θα κυκλοφορήσει σε περίπου έναν χρόνο.

Ποιος θυμάται τον πρίγκιπα της Περσίας; Μάλλον όλοι, καθώς τα Prince of Persia 1 και 2 υπήρξαν από τα πλέον δημοφιλή platform games (μια κατηγορία που, κακώς, τείνει να εκλείψει) που κυκλοφόρησαν για PCs. Γι' αυτόν το λόγο αποφασίστηκε η επανακυκλοφορία τους σε ένα CD που θα εισαγάγει η CD-MEDIA, ενώ οι φήμες μιλάνε και για ελληνικό βιβλίο οδηγιών σύμφωνα με τα πρότυπα της εταιρίας. Οσοι δεν τα θυμάστε καλά, να η ευκαιρία!

Η δημοτικότητα των on-line games αυξάνει με τέτοιον ρυθμό ώστε κατά το 2000, όπως υπολογίζουν οι ειδικοί, θα αποτελούν μια αγορά της τάξης του 1 με 1,5 δισεκατομμυρίων δολαρίων. Ενδεικτική για την τάση αυτή είναι η ραγδαία ανάπτυξη του Internet στις μέρες μας, παρά τις τεχνικές δυσκολίες που συναντώνται. Το κατά πόσο οι τεχνικές δυσκολίες θα αρθούν στο μέλλον θα καθορίσει σε μεγάλο βαθμό και τη συμπεριφορά των καταναλωτών απέναντι στα δικτυακά παιχνίδια και, όπως είναι φυσικό, τον τελικό αριθμό για το μέγεθος της αγοράς. Οταν αναφέρονται σε δισεκατομμύρια δολάρια, πάντως, δεν μπορεί παρά να μιλάνε σοβαρά.

Ενα add-on για το πασίγνωστο QUAKE είναι ήδη έτοιμο από την WizardWorks και φέρει την ονομασία Q!ZONE. Περιέχει 35 νέους χάρτες σε 3 διαφορετικά επεισόδια. Οι καινοτομίες, φυσικά, δεν σταματούν εδώ: Υπάρχουν αρκετά νέα όπλα και, βέβαια, νέοι τρομακτικοί αντίπαλοι για να εξασκηθείτε. Τα νέα γραφικά είναι απολύτως εναρμονισμένα με τα αυθεντικά και διατηρούν το σκοτεινό ύφος τους. Τα levels είναι προσανατολισμένα στο multiplayer gaming καθώς "βγαίνουν" αρκετά εύκολα σε single player mode. Οσοι φανατικοί (και είστε σίγουρα πολλοί) προμηθευτείτε το χωρίς δεύτερη σκέψη.

Τα westerns ήταν αγαπημένο θέμα του κινηματογράφου, παλιότερα τουλάχιστον, αλλά δεν γνώρισαν παρόμοιες δόξες στις οθόνες των υπολογιστών. Την κατάσταση αυτή έρχεται να ανατρέψει η LucasArts κυκλοφορώντας το Outlaws, ένα "διπλό" παιχνίδι καθώς περιλαμβάνει τα κλασικά, καρτουνίστικα γραφικά ενός τυπικού adventure game της εταιρίας, αλλά και δράση πρώτου προσώπου στα πρότυπα των Doom-clones.

Αντεπίθεση εκ των έσω



Η Electronic Arts είναι μία από τις μεγαλύτερες εταιρίες παραγωγής software αλλά και από τους μεγαλύτερους διανομείς τρίτων κατασκευαστών. Τους τίτλους αυτών των επιμέρους εταιριών τους υποστηρίζει ένθερμα. Πρόκειται όμως να αντιμετωπίσει ένα σημαντικό πρόβλημα καθώς ο άμεσος ανταγωνιστής του Command and Conquer, ο οποίος προέρχεται από την Westwood Studios (η οποία εντάσσεται στο δίκτυο διανομής της Electronic Arts), θα είναι το Krush, Kill and Destroy από την Beam, που επίσης προωθεί η Electronic Arts. Το νέο παιχνίδι θα έχει πολλά κοινά στοιχεία με το Command and Conquer, αλλά από ό,τι δείχνουν οι πρώτες εικόνες θα υπερτερεί στον τομέα των γραφικών. Το gameplay θα έχει κοινά στοιχεία με τα Red Alert και Warcraft, αλλά θα περιέχει και πολλά νέα στοιχεία που εμφανίζονται για πρώτη φορά σε παιχνίδι του είδους. Σύντομα θα έχουμε νεότερα, δεν αποκλείεται μάλιστα το demo του παιχνιδιού να "σκάσει μύτη" στο CD-ROM του επόμενου τεύχους του περιοδικού μας.



Η Westwood δεν επαναπαύεται

Μπορεί διάφοροι επίδοξοι ανταγωνιστές να θέλουν να εκθρονίσουν τη Westwood από την κυριαρχία της στα real-time strategy, αλλά αυτή δεν κάθεται με σταυρωμένα τα χέρια. Ηδη έχει ετοιμάσει τη "χρυσή" έκδοση του Command & Conquer, η οποία θα λειτουργεί αποκλειστικά σε περιβάλλον Windows 95. Τα γραφικά σε αυτήν την έκδοση θα είναι σε υψηλή ανάλυση, ενώ θα έχουν συμπεριληφθεί στο τελικό προϊόν και όλα τα patches της έκδοσης για DOS. Επίσης, αυτό τον καιρό η εταιρία ετοιμάζει το Counterstrike. Πρόκειται για το Data disk του Red Alert, το οποίο έχει γνωρίσει τεράστια επιτυχία, μια και έχει πουλήσει περισσότερα από 1.5 εκατομμύρια αντίτυπα. Στο Counterstrike θα περιέχονται 16 νέες αποστολές σχεδιασμένες από τους κατασκευαστές του Red Alert, άνω των 100 multiplayer χάρτες, νέες μονάδες όπως Tesla tanks, Elite Super Soldiers, Wonder Dogs και Superjets, καινούρια πυρηνική τεχνολογία, οκτώ νέα τραγούδια και δυνατότητα να παιχτεί κάθε αποστολή ανεξάρτητα. Και τα δύο παιχνίδια αναμένονται μέσα στους δύο επόμενους μήνες.



Image from Command & Conquer GOLD - © 1996, 1997 Westwood Studios Inc. All Rights Reserved.

Νέες κυκλοφορίες

Η Bullfrog μέσα στο 1997 θα παρουσιάσει τα Theme Hospital και Creation. Το πρώτο, όπως και τα υπόλοιπα Theme της εταιρίας, θα αναπαριστά τη ζωή σε ένα νοσοκομείο, ενώ το δεύτερο θα μας μεταφέρει στα βάθη των ωκεανών και θα διαθέτει εκπληκτικά γραφικά. Μπορεί να το σκεφτόταν εδώ και δύο χρόνια, όμως τελικά η Sierra το αποφάσισε και μέσα στο 1997 θα παρουσιάσει το Red Baron 2.

✔ Στα παιχνίδια που αφορούν στο ποδόσφαιρο θα έχουμε και φέτος πολύ μεγάλη κίνηση, μια και θα κυκλοφορήσουν αρκετά. Το Euromanager από την Team 17 θα περιλαμβάνει επιλογή για μέχρι και τέσσερις παίκτες και μία database με περισσότερους από 12.000 ποδοσφαιριστές. Το UEFA Champions League θα έρθει από την Krisalis και, τέλος, το Fifa Soccer Manager από την Electronic Arts.

✔ Το μεγάλο όπλο της Psygnosis για το 1997 θα είναι το F1, το οποίο αυτήν τη στιγμή γνωρίζει επιτυχία στο Playstation. Το σημαντικό στη νέα του έκδοση είναι ότι θα υποστηρίζει 3D κάρτες γραφικών. Επίσης, αυτές τις μέρες θα πρέπει να κυκλοφορεί και το Ecstatica 2,

demo του οποίου είχαμε σε περασμένο CD του περιοδικού. Τέλος, και πάλι σε μεταφορά από Playstation, θα δούμε και στο PC το Adidas Power Soccer από την Psygnosis.

✔Η LucasArts θα κάνει σύντομα ένα πολύ δυναμικό comeback με νέα παιχνίδια που αφορούν στο θέμα Star Wars. Το X-wing vs Tie Fighter θα περιέχει ό,τι καλύτερο έχουμε δει από γραφικά και κίνηση σε διαστημικά combat simulations, ενώ θα μας επιτρέπει να διαλέξουμε την πλευρά που θέλουμε να υπηρετήσουμε. Το Jedi Knight: Dark Forces 2 θα είναι η συνέχεια του πολύ καλού Doom-clone, υπάρχουν μάλιστα ενδείξεις ότι μπορεί να κυκλοφορήσει και μέσα στον επόμενο μήνα.

✔Η GTE θα παρουσιάσει δύο πολύ ενδιαφέροντα adventures μέσα στο 1997. Το Titanic: Adventure Out of Time ήδη παρουσιάστηκε τον περασμένο μήνα. Το QIZ θα έχει πολλές ομοιότητες με το Myst, ενώ επίσης θα περιλαμβάνει μία σχεδόν ολόκληρη εγκυκλοπαίδεια!

✔Η Gremlin θα κυκλοφορήσει μία ακόμη έκδοση του Premier Manager, αλλά το μεγάλο ατού της θα είναι το Hardcore 4x4, ένα διαφορετικό Monster Truck Madness.

✔Οι άνθρωποι της GT σίγουρα θα έχουν πολλή δουλειά το 1997, μια και έχουν δρομολογήσει τέσσερα τουλάχιστον νέα παιχνίδια στο στιλ των Doom-clone. Βέβαια, τα δύο από αυτά είναι συνέχειες των Hexen II και Quake 2. Το πρώτο θα κυκλοφορήσει σύντομα και θα έχει τα γραφικά του Quake, αλλά με πολλά νέα στοιχεία όπως καιρικές συνθήκες. Το Quake 2 θα κυκλοφορήσει μάλλον προς το τέλος του χρόνου, θα είναι βελτιωμένο σε όλους τους τομείς, ενώ πλέον θα διαθέτει και αξιόλογο σενάριο. Επίσης, θα χρησιμοποιεί τεχνολογία αιχμής όπως 3D κάρτες γραφικών, MMX επεξεργαστές, μέχρι και τον Pentium Pro 330. Τα άλλα δύο παιχνίδια θα είναι εντελώς νέα. Το Prey θα είναι κατά βάση ένα Doom clone, αλλά θα περιέχει και στοιχεία στο gameplay δανεισμένα από άλλα είδη παιχνιδιών. Τέλος, το Unreal θα είναι ένα κλασικό Doom-clone, στο οποίο όμως θα κινείστε σε μια νέα για τα παιχνίδια της εταιρίας διάσταση. Η έκπληξη όμως αναμένεται να είναι το Spy vs Spy 3D, ένα παιχνίδι που βασίζεται σε δύο κοράκια-ήρωες από το περιοδικό MAD και είναι remake κυκλοφορήσει για home υπολογιστές τη δεκαετία του '80.

✔Στον τομέα των simulators θα έχουμε την εμφάνιση του F-16 Fighting Falcon από την Digital Integration. Το σημαντικό όμως νέο στο χώρο θα είναι η κυκλοφορία του Falcon 4.0 από τη Microprose. Ενσωματώνοντας γραφικά και ήχο τελευταίας γενιάς, το νέο Falcon θα έχει και πάλι το βάθος του παιχνιδιού που είχε το νούμερο 3.

✔Για τους φίλους του Star Trek η Interplay σε μικρό χρονικό διάστημα θα κυκλοφορήσει το Starfleet Academy. Σε αυτό θα πρέπει να ξεκινήσετε από την Ακαδημία του αστροστόλου, με σκοπό να γίνετε κυβερνήτης, ενώ καθηγητές σας θα είναι οι Kirk, Checkov και Sulu. Στο παιχνίδι θα έχετε να αντιμετωπίσετε 30 αεροσκάφη εξωγήινων, ενώ θα περιλαμβάνεται και αναβίωση πολλών σεναρίων μαχών από τις ταινίες. ■

Top Ten

Από το επόμενο τεύχος, φίλοι μας, θα βρίσκετε εδώ το δικό σας TOP TEN, αυτό που θα διαμορφώνετε εσείς οι ίδιοι συμπληρώνοντας και στέλνοντάς μας το αντίστοιχο κουπόνι που θα βρίσκετε στις τελευταίες σελίδες του περιοδικού. Αυτόν το μήνα, όμως, σκεφθήκαμε να ρωτήσουμε τους συντάκτες του "PC Master" και να μάθουμε τα δικά τους αγαπημένα παιχνίδια όλων των εποχών. Ας δούμε, λοιπόν, τι μας απάντησαν.

ΑΝΤΡΕΑΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ

JEWELS OF DARKNESS: Η πρώτη συλλογή με text adventures της Level 9 περιέχει τα Colossal Adventure (η καλύτερη παραλλαγή του πρωτότυπου των adventures που έχει γίνει ποτέ), Adventure Quest και Dungeon Adventure.

TIME & MAGIC: Η δεύτερη συλλογή με text adventures της Level 9 περιέχει τα Lords of Time (το πρώτο adventure που έλυσα εντελώς μόνος), Red Moon και Price of Magic.

MONKEY ISLAND 1: Το adventure που δίδαξε το χιούμορ και όχι μόνο. Ισως το κορυφαίο ανάμεσα στα hand-made 3-D graphics adventures.

MYST: Ο καλύτερος "κόσμος" που έχει υπάρξει σε adventure νεότερης γενιάς. Η ατμόσφαιρά του παραμένει αξεπέραστη.

7th GUEST: Το πρώτο puzzle-adventure game που κυκλοφόρησε και, απλώς, το κορυφαίο της κατηγορίας του.



MYST

PANDORA DIRECTIVE: Το καλύτερο -μέχρι στιγμής τουλάχιστον- adventure game από αυτά που αποκαλώ "νεότερης γενιάς".

EYE OF BEHOLDER 2: Το καλύτερο RPG της κατηγορίας που ανέδειξε το περίφημο Dungeon Master.

SILICON DREAMS: Η τρίτη συλλογή με text adventures της Level 9 περιέχει τα Snowball, Return to Eden και Worm in Paradise. Τα καλύτερα διαστημικού περιεχομένου adventures, με τους πιο έξυπνους γρίφους που έχω δει ποτέ σε τέτοιου είδους game!!!

KING'S QUEST 4: Το καλύτερο adventure της Sierra (ειδικά στους Atari ST και Amiga με εξαιρετικά 16χρωμα γραφικά).

ULTIMA'S UNDERWORLD 1: Το κορυφαίο, και μακράν του συναγωνισμού, RPG που έχω δει ως σήμερα. Πρώτο αυτό καθιέρωσε το user interface, το οποίο μετέπειτα αντέγραψαν τα λεγόμενα "Doom-οειδή" games. Οποιος δεν έχει παίξει με το Ultima's Underworld 1, πράγματι χάνει.

ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΚΡΑΤΣΑΣ

JOURNEY: Το καλύτερο adventure όλων των εποχών από τη θρυλική Infocom. Μπορεί να μην έχει videos ή ηχητική επένδυση ποιότητας CD-Audio, αλλά την ατμόσφαιρα και τους γρίφους του δεν θα βρείτε πουθενά αλλού.



GABRIEL KNIGHT II

LOOM: Αξεπέραστο και κλασικό.

QUEST FOR GLORY I: Με διαφορά ο καλύτερος από τους τέσσερις τίτλους της αγαπημένης μου σειράς.

DRAGONSPHERE: Με μοναδικές σεναριακές ανατροπές και δύσκολους γρίφους, σίγουρα ό,τι καλύτερο έχει να επιδείξει η Microprose. Κρίμα που σταμάτησε να κυκλοφορεί adventures.

SPELLCASTING 301: Το χιούμορ σε όλο το μεγαλείο του. Μία πραγματική απόλαυση.

MINDSHADOW: Ενα από τα πρώτα adventures που τελείωσα και, σίγουρα, δεν θα ξεχάσω ποτέ.

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS: Μεγάλο, δύσκολο και με πρωτότυπο σενάριο, το καλύτερο text adventure της Infocom.

LABYRINTH OF TIME: Αν και δεν γνώρισε την επιτυχία που του άξιζε, η ατμόσφαιρά του ήταν μοναδική. Μυστηριώδες και συχνά ψυχεδελικό, αλλά ποιος είπε πως ό,τι δεν υποτάσσεται στη mainstream λογική παύει να είναι και γοητευτικό;

GABRIEL KNIGHT II: Τέλεια γραφικά και videos, πλούσια δράση και μυστήριο στην πιο επιμελημένη παραγωγή όλων των εποχών στο χώρο των computer games.

WARCRAFT II: Το τελειότερο strategy που έχουμε δει, με φοβερές multiplayer δυνατότητες.

Top Ten

ΗΛΙΑΣ ΒΟΥΤΣΑΣ

CIVILIZATION: Το απόλυτο παιχνίδι στρατηγικής. Εξομοιωτής ιστορικών πιθα-



WARCRAFT II

νοτήτων περισσότερο, με γεγονότα που αρχίζουν από το 4000 π.Χ. και καταλήγουν στην κατάκτηση του διαστήματος.

ELITE: Το θρυλικό παιχνίδι που γνώρισε ανεπανάληπτη επιτυχία σε όλες τις υπολογιστικές πλατφόρμες. Η δεύτερη και η τρίτη συνέχειά του πρόσθεσαν στο original ακόμα περισσότερες ώρες ευχάριστης ενασχόλησης.

COMMAND & CONQUER: Ένα από τα καλύτερα παιχνίδια στρατηγικής πραγματικού χρόνου. Η απλότητα του χειρισμού σε συνδυασμό με την πολυπλοκότητα των στρατηγικών κινήσεων δημιούργησαν ένα καταπληκτικό παιχνίδι που όλοι έσπευσαν να αντιγράψουν.

WARCRAFT II: Αν και το πρώτο δεν έλεγε πολλά, το δεύτερο μέρος της σειράς γνώρισε ανεπανάληπτη επιτυχία. Ο συνδυασμός γραφικών, gameplay και multiplayer δυνατοτήτων στις σωστές δόσεις ήταν καθοριστικός για την επιτυχία.

MASTER OF ORION: Η Microprose, εταιρία κατασκευής μεγάλων επιτυχιών, δεν σταμάτησε στο Civilization. Δημιούργησε το Master of Orion, το καλύτερο διαστημικό strategy game όλων των εποχών. Η δεύτερη συνέχειά του, που παρουσιάστηκε πρόσφατα, εδραίωσε τη φήμη του.

DARK SUN: Ένα από τα καλύτερα RPGs που παρουσιάστηκαν ποτέ. Συνεχής και με βάθος δράση και ένα φανταστικό σενάριο στάθηκαν ικανά να υπερκαλύψουν τα χαμηλής ανάλυσης γραφικά. Ένα παιχνίδι που σε προκαλεί να το τελειώσεις πολλές φορές.

FANTASY GENERAL: Στρατηγικές προκλήσεις σε έναν μυθικό κόσμο, όπου οι δράκοι, τα τέρατα και η μαγεία έχουν τον πρώτο ρόλο. Βασισμένο στο κλασικό interface των εξαγωνικών παιχνιδιών στρατηγικής συναρπάζει όσο κανένα άλλο.

ARENA: Δεν είναι μόνο το τεράστιο μέγεθος τόσο του The Elder Scrolls όσο και του Daggerfall που καθιστούν τη σειρά εκπληκτική. Είναι και ο υψηλός βαθμός ρεαλισμού που σε συνδυασμό με το βάθος του gameplay καθηλώνουν τον gamer μπροστά στη οθόνη του για πολλές, ατελείωτες ώρες.

HERO'S QUEST: Ολόκληρη η σειρά. Αυτός ο συνδυασμός Adventure και RPG δεν έχει συναντήσει κανέναν αντίπαλο μέχρι σήμερα. Από τις πλέον αγαπημένες σειρές της Sierra.

FIFA 97: Τα παιχνίδια ποδοσφαίρου κατείχαν πάντοτε ξεχωριστή θέση στις καρδιές των gamers. Το "ποδοσφαιράκι", λοιπόν, αυτό (το υποκοριστικό καθαρά λόγω ορολογίας των gamers, για κανέναν άλλο λόγο) είναι ό,τι πιο ρεαλιστικό έχει δημιουργηθεί μέχρι σήμερα.

ΑΡΓΥΡΗΣ ΓΙΑΓΙΑΣ

GRAND PRIX 2: Το Grand Prix 1 ήταν για πάρα πολλά χρόνια το κυρίαρχο στην κατηγορία των racing simulators. Θα προτιμήσω, ωστόσο, το δεύτερο αφού πλέον έχει φθάσει στα όρια της τελειότητας. Είναι σίγουρο ότι και αυτό θα κυριαρχεί μέχρι να κυκλοφορήσει το νούμερο 3.

RAILROAD TYCOON: Ο πρώτος τίτλος του Sid Meier που με ενθουσίασε. Ακόμα και σήμερα είναι μοναδικό σε επιμέρους τμήματα του gameplay.

ELITE PLUS: Μια και αναφερόμαστε μόνο σε PC, η πρώτη έκδοση του Elite για PC ήταν για πολλούς το ίδιο μαγευτική με την πρώτη που είχαμε δει σε home υπολογιστές. Δεν είναι λίγοι εκείνοι που ακόμη και σήμερα το θεωρούν όχι μόνο ως το καλύτερο όλων των εποχών αλλά και ένα παιχνίδι φετίχ.

LEISURE SUITE LARRY: Ο πρώτος Larry ήταν και ο μαγευτικότερος, καθώς στην εποχή του το στιλ και το ύφος του παιχνιδιού ήταν πρωτοπόρα.

FALCON 3.0: Ίσως το μόνο σε αυτήν τη λίστα στο οποίο δεν ταιριάζει ο όρος "παιχνίδι". Για χρόνια ήταν το μέτρο σύγκρισης για κάθε νέο τίτλο.

WING COMMANDER III: Μπορεί το I της σειράς να ήταν πρωτοπόρο, αλλά το III έδινε άλλες διαστάσεις στα σύγχρονα παιχνίδια. Σίγουρα το πρώτο με πολλούς αστέρες του σινεμά και ένα από τα λίγα στην εποχή του που ξεπερνούσε τα δύο CDs.

THEME PARK: Το παιχνίδι χάριν του οποίου εκτιμώ την Bullfrog. Όχι το πιο πρωτότυπο στο είδος του και με συνηθισμένο λίγο έως πολύ gameplay, δοσμένο όμως με έναν ιδιαίτερο και κυρίως διασκεδαστικό τρόπο.

REBEL ASSAULT 1 ΚΑΙ 2: Το πρώτο στάθηκε αιτία να αποκτήσω το πρώτο μου CD-ROM. Το δεύτερο βελτίωνε σε μεγάλο βαθμό τον προκάτοχό του, ώστε να φαντάζει εντελώς καινούριο. Και τα δύο, όμως, πιστά στο πνεύμα του Star Wars.

FIFA 96: Μπορεί να μην πρόκειται για την πλέον πρόσφατη έκδοση, για μένα όμως -όπως και για πολ-



FIFA 96

λούς άλλους- είναι ακόμα η καλύτερη. Το πρώτο ποδοσφαιράκι στο PC που πράγματι παιζόταν...

SYNDICATE: Σκοτεινό και μυστήριο, το Syndicate ήταν ακόμα ένα δείγμα της ευρηματικότητας της Bullfrog. Ένα από τα λίγα παιχνίδια για τα οποία περιμέναμε με ανυπομονησία το data disk τους.

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ...

ΤΗΝ κ. ΝΟΡΑ ΙΝΕΠΕΚΟΓΛΟΥ ΤΩΝ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ GAMEBUSTER

Η συνέντευξη παραχωρήθηκε στις 22/3 στον Ιορδάνη Ασλανίδη



PC Master: Θα θέλαμε να μας δώσετε μια γενική περιγραφή των καταστημάτων σας, καθώς και της θέσης σας στην εταιρία.

Ν. Ινεπέκογλου: Τα "GAMEBUSTER multimedia centers" ξεκίνησαν τη λειτουργία τους ως εξειδικευμένα καταστήματα λιανικής πώλησης λογισμικού και ψυχαγωγίας (leisure software) στις αρχές του 1997. Αποτελούν ιδιοκτησία της εισαγωγικής εταιρίας Nova Multimedia Int., η οποία αντιπροσωπεύει στην Ελλάδα τα σήματα Logic 3 και Spectra Video. Η θέση που κατέχω στην εταιρία είναι εκείνη της υπευθύνου των καταστημάτων πολυμέσων, με αυξημένες αρμοδιότητες σε ό,τι αφορά τις δημόσιες σχέσεις και το marketing.



PCM: Ποια είναι τα πλεονεκτήματα των καταστημάτων σας, στην προσπάθειά τους να κερδίσουν το ενδιαφέρον των πελατών στην περιφέρεια;

N.I.: Υπάρχει σοβαρός ανταγωνισμός από τα καταστήματα του κέντρου, γύρω από τη Στουρνάρη, όπου ο κόσμος καταφεύγει με τη βεβαιότητα ότι θα βρει στο ένα ή το άλλο κατάστημα αυτό που ζητά. Τα δικά μας καταστήματα στοχεύουν στην ικανοποίηση των αναγκών του απαιτητικού αγοραστικού κοινού των προϊόντων ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας, εφαρμόζοντας το εξής τρίπτυχο: καλό και ενημερωμένο προϊόν - εξειδικευμένο προσωπικό, πρόθυμο να εξυπηρετήσει τον πελάτη - μεγάλη ποικιλία τίτλων και αξεσουάρ για PCs και κονσόλες (Sony Playstaion, Sega Saturn, Nintendo Ultra 64) σε τιμές αποθήκης. Θέλουμε ο χρήστης να βρίσκει αυτό που ζητά σε ένα ευχάριστο περιβάλλον, που τον προδιαθέτει στο να συγκρίνει και τελικά να διαλέγει το προϊόν που τον εκφράζει και τον ικανοποιεί.

Στη στήλη αυτή θα βρείτε mini συνεντεύξεις από στελέχη του χώρου της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής, καθώς και σύντομες "κουβεντούλες" του PC Master με εσάς τους χρήστες. Μπορείτε να παρακολουθήσετε τα videos όλων των συνεντεύξεων μέσα από το συνοδευτικό CD του περιοδικού.

PCM: Πώς κρίνετε την ποιότητα της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας σήμερα;

N.I.: Ο έντονος ανταγωνισμός των μεγάλων software houses, όπως η Electronic Arts, η Microprose, η Acclaim, η Eidos, η GT Interactive και αρκετές άλλες, έχει οδηγήσει στην ανάπτυξη εκπληκτικών προϊόντων ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας, ικανών να ικανοποιήσουν και τους πιο απαιτητικούς χρήστες. Οσον αφορά στο καταναλωτικό κοινό, αυτό συνεχώς διευρύνεται, ενημερώνεται και ωριμάζει, με αποτέλεσμα να αποδοκιμάζει τόσο τα παρωχημένα προϊόντα όσο και την παράνομη κόπια.

PCM: Τι γνώμη έχετε για την αγορά των games στην Ελλάδα;

N.I.: Η αγορά του software και ιδιαίτερα του ψυχαγωγικού παρουσιάζει άνθηση στην Ελλάδα, καθώς διευρύνεται η εγκατεστημένη βάση των χρηστών που διαθέτουν είτε CD-ROM drives είτε 32-bit και 64-bit κονσόλες νέας γενιάς. Υπάρχει, άλλωστε, πάντα η τάση του καταναλωτή να στρέφεται προς προϊόντα πιο εξελιγμένης τεχνολογίας. Από τη στιγμή που ο υπολογιστής εισέρχεται

ΤΑ... ΠΑΙΔΙΑ ΤΗΣ ΠΙΑΤΣΑΣ!

Αυτόν το μήνα, το περιοδικό μας βρέθηκε στο γνωστό κατάστημα Cyberland (Λυκούργου 46, Νέα Ιωνία) που, ως γνωστόν, διαθέτει αρκετούς υπολογιστές συνδεδεμένους μέσω εσωτερικού δικτύου. Εκεί οι gamers έχουν τη δυνατότητα να προσέρχονται και να αναμετρώνται στα αγαπημένα τους multiplayer games. Σχετικό video μπορείτε να παρακολουθήσετε στο CD-ROM που συνοδεύει το περιοδικό μας. Ας δούμε, όμως, τι μας είπαν οι ίδιοι οι gamers.



Αιμίλιος Μάζης, 22 ετών

Σπουδάζω στο Οικονομικό Πανεπιστήμιο Πειραιά. Μου αρέσουν το τένις και το ποδόσφαιρο και πηγαίνω εκεί σχεδόν κάθε Σάββατο. Εχω δύο-τρεις μήνες που παίζω στη Cyberland, την οποία μου σύστησε ένας φίλος μου. Ερχομαι τακτικά και περνώ καλά. Το κατάστημα βάζει καταπληκτικά παιχνίδια, στα οποία μπορούν να λάβουν μέρος μέχρι και τέσσερις παίκτες αυτή τη στιγμή. Περνάμε όμορφα αρκετές ώρες και γίνονται ομηρικές μάχες μπροστά στις οθόνες, ιδιαίτερα στο Warcraft που μου αρέσει. Θα ήθελα να επεκτεινόταν το δίκτυο και να αυξάνονταν οι υπολογιστές ώστε να έρχεται ακόμη περισσότερος κόσμος.



Κώστας Νούκος, 25 ετών

Είμαι λογιστής και έρχομαι εδώ τους τελευταίους δύο μήνες με μία παρέα τεσσάρων ατόμων. Μας αρέσει το δίκτυο και περνάμε εδώ αρκετές ώρες. Το δίκτυο μου αρέσει ιδιαίτερα σε σχέση με τη χρήση modem για τα παιχνίδια, διότι είναι ταχύτερο. Επίσης, εδώ υπάρχει η γοητεία τού ότι παίζεις εναντίον κάποιου αντιπάλου που βρίσκεται δίπλα σου και όχι κάποιου αγνώστου ή εναντίον του υπολογιστή. Εύχομαι να μεγαλώσει το δίκτυο και να αυξηθούν οι υπολογιστές. Εδώ γίνονται ακόμη και διαγωνισμοί όπως στα Warcraft, Doom II, Red Alert κ.ά., με έπαθλα περιφερειακά για computer, προγράμματα και άλλα.

με την έννοια του "must" μέσα στο σύγχρονο σπίτι, διευρύνεται αντίστοιχα και η αγορά του ψυχαγωγικού software εις βάρος των παραδοσιακών παιχνιδιών (π.χ. επιτραπέζια).

PCM: Πώς εκτιμάτε την αλματώδη ανάπτυξη του Internet;

N.I.: Το Internet αποτελεί την προσωποποίηση της ελευθερίας και η ανάπτυξή του αποτελεί άλλη μία επιβεβαίωση της ανάγκης του κοινού να μεταβεί από τις παραδοσιακές παθητικές στις σύγχρονες ενεργητικές (interactive) μορφές ψυχαγωγίας και ενημέρωσης. Στα καταστήματά μας προτείνουμε στο κοινό τόσο συνδρομές και συνδέσεις στο Δίκτυο όσο και μία μεγάλη γκάμα προϊόντων που διευκολύνουν την πρόσβαση σε αυτό.

PCM: Ποιοι είναι οι μελλοντικοί στόχοι της εταιρίας σας;

N.I.: Μετά τη δημιουργία των καταστημάτων της Ν. Σμύρνης (Ομήρου 41) και του κέντρου (Χαλκοκονδύλη), η εταιρία μας προσανατολίζεται στο άνοιγμα ενός ακόμα πιλοτικού καταστήματος στην περιφέρεια και εν συνεχεία στην περαιτέρω ανάπτυξή της με το σύστημα του Franchise.

PCM: Ποια η γνώμη σας για το περιοδικό μας;

I.N.: Εχει πλέον καθιερωθεί ως ένα από τα εγκυρότερα περιοδικά του χώρου και έχει πολύ μεγάλη σημασία το ότι είναι αμιγώς ελληνικό.

■

COMPUTER CLUB

Αυτόν το μήνα επιστρέφουμε στην ελληνική Silicon Valley. Η οδός Μπόταση είναι από τις πιο γνωστές, στους φίλους της Πληροφορικής, καθέτους της Στουρνάρη. Εδώ και αρκετά χρόνια, πολλά νέα computer shops έχουν βρει στέγη σε αυτήν, επεκτείνοντας γεωγραφικά τη συνεχώς αναπτυσσόμενη αγορά των νέων τεχνολογιών. Στον αριθμό 13, που δεν προβλέπεται να είναι καθόλου γρουσούζικος στη συγκεκριμένη περίπτωση, λειτουργεί εδώ και περίπου ενάμιση χρόνο το COMPUTER CLUB. Πρόκειται για ένα πολυκατάστημα συστημάτων Πληροφορικής που υποστηρίζεται από ένα μεγάλο όνομα του χώρου με πολυετή πείρα, την S.H.S. Η περιήγησή μας σε αυτό θα σας αποκαλύψει ένα σύγχρονο κατάστημα.



Ο κ. Παπαναστασίου εν ώρα εργασίας.

του Ηλία Βουτσά
redone@compulink.gr

Αναλώσιμα, τίτλοι και άλλα σε μια καλαίσθητη γωνιά.



Το σπίτι των υπολογιστών. Δείτε τα συστήματα που θέλετε εν δράσει.



Το πρώτο που προσέχει κάποιος στο COMPUTER CLUB είναι το μέγεθός του: τρεις ολόκληροι όροφοι για κατάστημα Πληροφορικής είναι κάτι που ξεφεύγει κατά πολύ από το μέσο όρο. Ας μη θεωρηθεί όμως ότι, λόγω μεγέθους, το COMPUTER CLUB είναι και απρόσωπο. Οπως μας εξήγησε ο κ. Κωνσταντίνος Παπαναστασίου, ιδιοκτήτης της S.H.S. καθώς και άλλων εταιριών του χώρου, κύριο μέλημα της εταιρίας είναι η καλύτερη δυνατή εξυπηρέτηση του πελάτη. "Η κυριότερη παράμετρος της αγοράς της Πληροφορικής είναι η υποστήριξη. Καταστήματα που δεν δίνουν βάση σε αυτήν είναι καταδικασμένα να κλείσουν", ανέφερε χαρακτηριστικά. "Και ένας πελάτης να μείνει δυσαρεστημένος, είναι σημαντικό μειονέκτημα για μία εταιρία." Οι πελάτες του COMPUTER CLUB είναι μεγάλοι δημόσιοι οργανισμοί, τράπεζες, δήμοι, εταιρίες μεγάλου μεγέθους, συνεταιρισμοί σε Ελλάδα και εξωτερικό, 3.500(!) μηχανικοί και επαγγελματίες και αναρίθμητοι πελάτες λιανικής. Τα μεγέθη που μας έδωσε ο κ. Παπαναστασίου δεν αφήνουν περιθώρια για αμφισβητήσεις: 160.000 συστήματα από καταβολής εταιρίας και 3.000 δίκτυα είναι ο απολογισμός της S.H.S. στα 13 χρόνια λειτουργίας της. Υποστήριξη για το COMPUTER CLUB σημαίνει, εκτός της πλήρους εγκατάστασης συστημάτων και δικτύων, συνεχή τηλεφωνική υποστήριξη για προβλήματα software, εξειδικευμένο service και άμεση ανταπόκριση σε κάθε ανάγκη. Γι' αυτόν το λόγο, υποστηρίζει ο κ. Παπαναστασίου, πελάτες άλλων εταιριών καταφεύγουν καθημερινά στο COMPUTER CLUB. Στον πρώτο όροφο του καταστήματος εδρεύει το κατασκευαστικό τμήμα καθώς και το τμήμα service. Ο δεύτερος όροφος, λίγο ψηλότερα από το επίπεδο του δρόμου, φιλοξενεί το χώρο υποδοχής των πελατών, το διοικητικό τμήμα καθώς και πολλά από τα προϊόντα που εμπορεύεται η εταιρία. Στον τρίτο όροφο, που μέχρι πρόσφατα χρησίμευε για σεμινάρια, θα στεγαστεί το multimedia τμήμα που φιλοδοξεί να περιλάβει όλους τους τίτλους που κυκλοφορούν στην αγορά, μηχανήματα επίδειξης, κάθε είδους αναλώσιμα και notebooks.



Η στιγμή είναι κρίσιμη. Πόσοι από αυτούς θα προχωρήσουν στα ενδότερα; Ισως και οι τρεις.



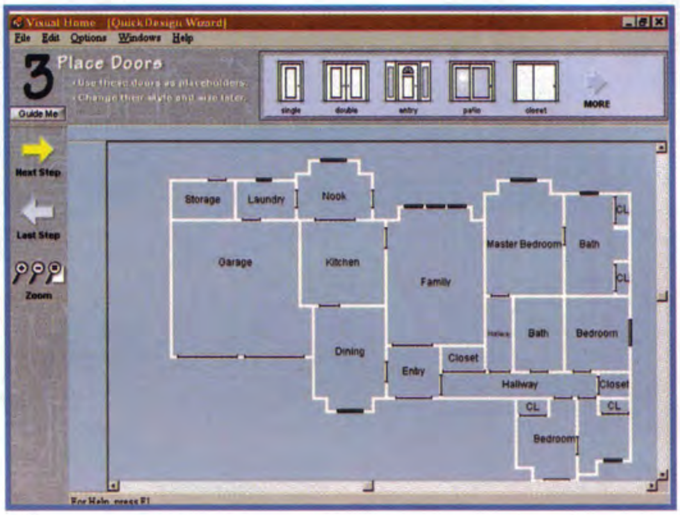
Σε αυτόν το χώρο, ο πελάτης συζητά με το έμπειρο προσωπικό για τις αγορές του.

Η διαρρύθμιση και η διακόσμηση του χώρου αναδεικνύουν το κατάστημα σε αυτό που συνηθίζουμε να χαρακτηρίζουμε σύγχρονο computer shop. Στη συζήτηση που είχαμε με τον κ. Παπαναστασίου, ο οποίος είναι ηλεκτρονικός μηχανικός και επομένως γνωρίζει το χώρο "εκ των έσω", αναλύσαμε για τα σημερινά δεδομένα της αγοράς. Το '97, κατ' αυτόν, δεν προβλέπεται να είναι έτος με θεαματικές αλλαγές και οι εξελίξεις θα επικεντρωθούν κυρίως στο χώρο του Video και του Internet. Από οικονομικής άποψης, οι τάσεις στην αγορά εμφανίζονται πτωτικές και πολλοί θα αντιμετωπίσουν πρόβλημα ρευστότητας, μη δυνάμενοι να αναβαθμίσουν τις υπηρεσίες τους. Εκεί είναι που θα παίξει καθοριστικό ρόλο ο παράγοντας της υποστήριξης και θα ξεκαθαρίσει κάπως το θολό τοπίο της αγοράς. Το εξειδικευμένο προσωπικό είναι ένα ακόμη πλεονέκτημα του καταστήματος και βασική προϋπόθεση επιτυχίας. "Οι υπολογιστές δεν γίνεται να πωλούνται σε όλα τα καταστήματα, ανάκατα με τρόφιμα και είδη ένδυσης", δήλωσε ο κ. Παπαναστασίου. Τα μελλοντικά σχέδια της εταιρίας έχουν έναν και μοναδικό στόχο: τη διαρκή αναβάθμιση των παρεχόμενων υπηρεσιών, προκειμένου να ισχυροποιηθούν η αξιοπιστία και το όνομά της. Οσο για το δικό μας σχόλιο, αρκεί να πούμε μια αναμφισβήτητη αλήθεια: Το COMPUTER CLUB είναι το κατάστημα όπου, στην κυριολεξία, οι πάντες (εταιρίες, επαγγελματίες, χομπίστες) μπορούν να βρουν τα πάντα! ■

VISUAL HOME

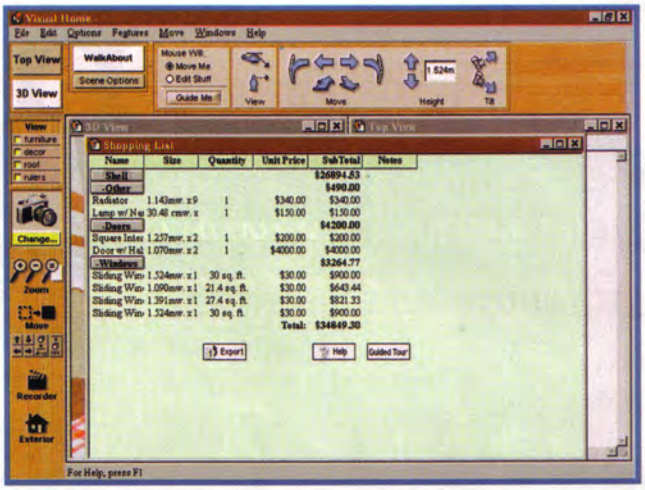
Σπίτια ονειρικά από τα δικά σας χέρια

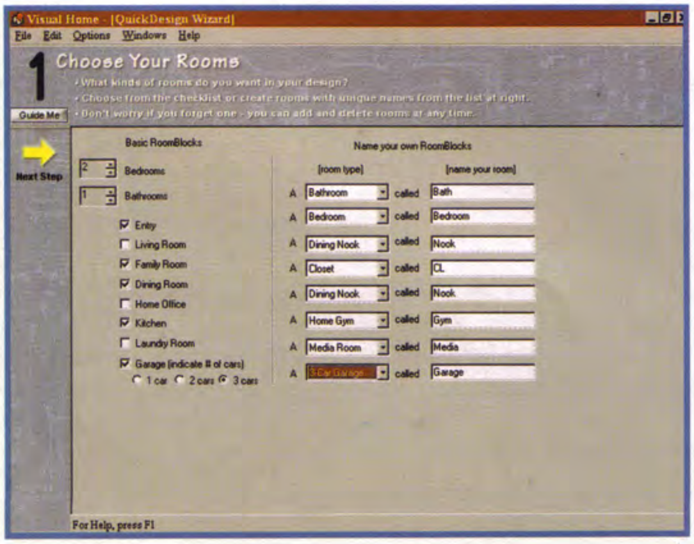
Του Λευτέρη Ξυκομηνού
gullarm@compulink.gr



Αν όχι όλοι, τουλάχιστον οι περισσότεροι από εμάς έχουμε παρακολουθήσει κάποια σαπουνόπερα, όπως η "Δυναστεία", με εκείνα τα πολυτελή σπίτια που διαθέτουν πολλούς και τεράστιους χώρους, πανάκριβα ντεκόρ και πολλά άλλα αντικείμενα που αποτελούν άπιαστο όνειρο για τους περισσότερους κατοίκους της Ελλάδας. Το Visual Home έρχεται να καλύψει ή και να συμπληρώσει τη φαντασία μας, καθοδηγώντας μας βήμα προς βήμα στην κατασκευή της κατοικίας των ονείρων μας μέσα από το ίδιο το PC μας. Στην αρχική οθόνη εμφανίζεται ένα μενού με τρεις επιλογές, μεταξύ των οποίων είναι και η guide. Επιλέγοντας την guide, ένας εκφωνητής επεξηγεί τις δυνατότητες που μας παρέχονται. (Σημείωση: Το εικονίδιο guide υπάρχει σε κάθε οθόνη/στάδιο του προγράμματος, προσφέροντας επεξηγηματικά σχόλια.) Ας δούμε, όμως, αναλυτικότερα τις παρεχόμενες επιλογές.

Build with RoomBlocks: Με αυτή την επιλογή ξεκινά το ταξίδι μας στο Visual Home, πάντα υπό τη λεπτομερέστατη και άκρως κατατοπιστική καθοδήγηση του εκφωνητή (σχεδόν αχρηστεύει τη χρήση του manual!). Σε πρώτη φάση εμφανίζεται μία οθόνη, όπου μπορούμε να επιλέξουμε τον αριθμό των δωματίων και το είδος τους (σαλόνι, κρεβατοκάμαρα, κουζίνα κ.λπ.). Στη συνέχεια (αφού πατήσουμε το next) εμφανίζεται ο editor, που εμπεριέχει διασκορπισμένα τα δωμάτια τα οποία επιλέξαμε στην προηγούμενη οθόνη. Εδώ, μπορούμε να μορφοποιήσουμε τα δωμάτιά μας (σχήμα, μέγεθος), αφού βέβαια τα ενώσουμε μεταξύ τους. Κατόπιν, πρέπει να τοποθετήσουμε πόρτες και παράθυρα από μια... σεβαστή γκάμα - χρειάζεται ωστόσο προσοχή κατά την τοποθέτηση, γιατί είναι πιθανό να προκύψουν περίεργα αποτελέσματα (π.χ. ο γράφων, όταν ήταν έτοιμος να θαυμάσει τη "δημιουργία" του, ανακάλυψε ότι μερικά δωμάτια επικοινωνούσαν μεταξύ τους μόνο με παράθυρα, χωρίς πόρτες!!!). Τώρα είμαστε έτοιμοι να πατήσουμε στο build, προκειμένου να δούμε τη δημιουργία μας σε 3D χώρο με textured γραφικά. Αυτομάτως, το πρόγραμμα μας ρωτάει αν θέλουμε να σώσουμε το project μας ή απλώς να συνεχίσουμε. Στο σημείο αυτό έχουμε μεταφερθεί πλέον στο κυρίως μέρος του Visual Home, όπου φαίνεται και η ποιότητά του. Ο χρήστης έχει την ελευθερία να τοποθετήσει αντικείμενα και έπιπλα αντίστοιχα για κάθε δωμάτιο. Αναλυτικότερα, στην κουζίνα, για παράδειγμα, μπορεί να τοποθετήσει καρέκλες, τραπέζια, πάγκους μαγειρικής και όλα τα απαραίτητα αντικείμενα μιας κουζίνας. Αντίστοιχα για τα υπόλοιπα δωμάτια του σπιτιού, μπορούμε να τα διακοσμήσουμε/επιπλώσουμε με ό,τι θέλουμε, αφού υπάρχει εξαιρετικά μεγάλη γκάμα αντικειμένων (όπως άλλωστε φαίνεται στις εικόνες). Ωστόσο, το πρόγραμμα έχει προνοήσει και για τους τελειομανείς: Όσοι έχουν πρόσβαση στο Internet μπορούν να επισκεφθούν το site της κατασκευάστριας εταιρίας και να κατεβάσουν τα τελευταία έπιπλα/αντικείμενα, και μάλιστα από γνωστούς



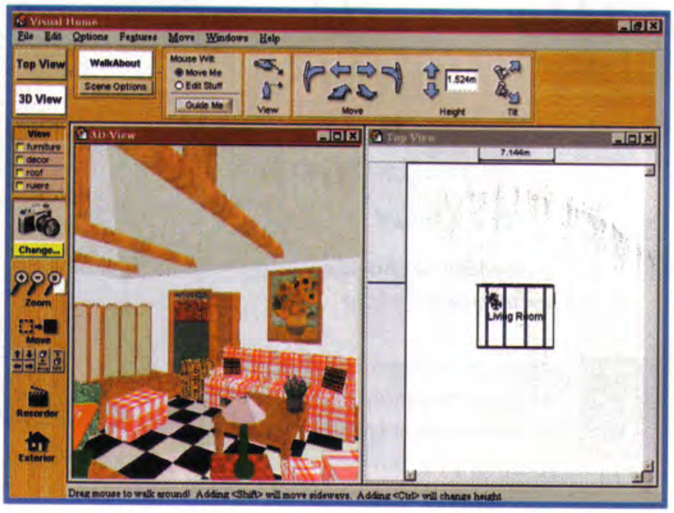


κατασκευαστές του χώρου!!! Μάλιστα, μέσα στο πακέτο προσφέρεται δωρεάν και το Netscape Navigator.

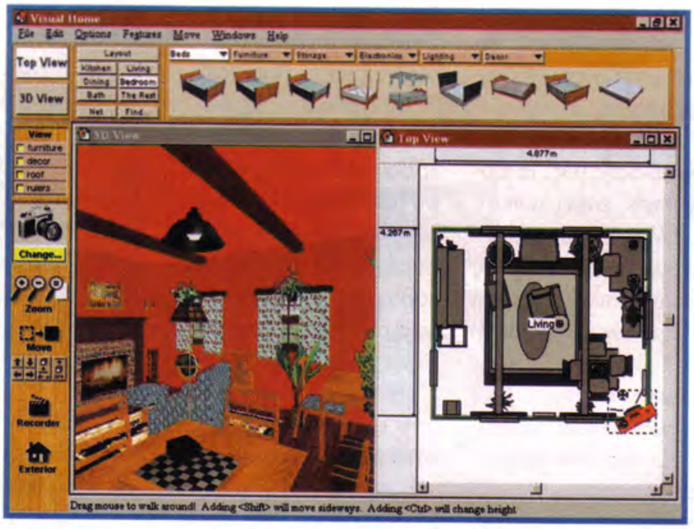
Η επιρροή μας στα objects δεν σταματάει όμως εδώ, καθώς μπορούμε να επέμβουμε ξεχωριστά σε κάθε αντικείμενο και να αλλάξουμε τη μορφή, την υφή, το χρώμα του κ.λπ.

Οι χρήστες 3D προγραμμάτων (Lightwave, 3D Studio) θα νιώσουν σαφώς μεγαλύτερη οικειότητα σε σχέση με κάποιον αρχάριο χρήστη, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι το Visual Home είναι δύσχρηστο - άλλωστε αυτός είναι και ο στόχος του προγράμματος (η σχεδόν άμεση κατανόηση και χρήση του από τον αρχάριο user). Αφού καταλήξουμε σε ό,τι αφορά τη μορφή και το ντεκόρ των δωματίων, απομένει να τροποποιήσουμε, αν θέλουμε, τη μορφή των τοίχων και των υλικών τους (ακόμα και ξεχωριστά για καθέναν), καθώς και τις πόρτες και τα παράθυρα τα οποία τοποθετήσαμε στο προηγούμενο στάδιο.

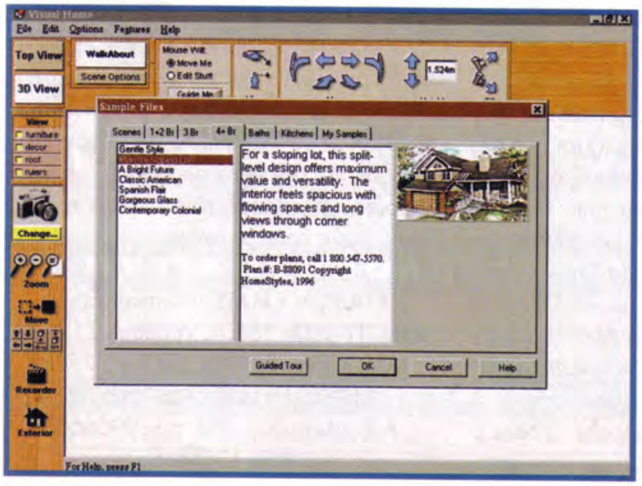
Εχοντας καταλήξει όσον αφορά στη μορφή του σπιτιού μας γενικότερα, μπορούμε να το δούμε σε όλο του το μεγαλείο, fully textured-mapped - το καλύτερο είναι ότι μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα animation παρουσίασης για προσωπική μας χρήση (τα αποτελέσματα είναι σχεδόν εφάμιλλα με αυτά ενός avi video και, όπως αντιλαμβάνεστε, αρκετοί θα ενθουσιαστούν με τις δημιουργίες σας, αρκεί να υπάρχει δημιουργικότητα και μεράκι). Επίσης, υπάρχει και η δυνατότητα να δούμε μια λίστα με το συνολικό κόστος του σπιτιού, καθώς και των επιμέρους στοιχείων του - αν και αυτή η επιλογή θα σας φανεί χρήσιμη μόνο εάν ζείτε στο εξωτερικό και ιδιαίτερα στην Αμερική, αφού οι τιμές αναφέρονται σε αυτήν. Τι να κάνουμε, δεν μπορούμε να τα έχουμε όλα δικά μας!



Start with a sample home: Επιλέγοντας τη Start with a sample home, εμφανίζεται μια οθόνη με κάποια έτοιμα σπίτια, τα οποία μπορείτε να επιλέξετε και κατόπιν να μεταφερθείτε στον 3D editor προκειμένου να προσθέσετε τα έπιπλα της αρεσκείας σας και να κάνετε τυχόν αλλαγές. Επίσης, στο ίδιο panel υπάρχουν και έτοιμοι χώροι, όπως κουζίνες και τουαλέτες, καθώς και οι δικές σας δημιουργίες.



Start with a blank screen: Η τρίτη και τελευταία επιλογή μάς μεταφέρει κατευθείαν στον editor, όπου μπορούμε να εισάγουμε projects για περαιτέρω μορφοποίηση.



Αναμφίβολα, το Visual Home μπορεί άνετα να χαρακτηριστεί ως ένα από τα "επικίνδυνα" προγράμματα, τα οποία μπορεί να κάνουν το χρήστη να "κολλήσει" επί πολλές ώρες στην οθόνη. Εν κατακλείδι, η εφαρμογή διαθέτει άπειρες δυνατότητες, αρκεί να εξερευνηθεί καλά και σωστά και, τότε, τα αποτελέσματα της χρήσης της μπορούν να συγκριθούν με τα αντίστοιχα άλλων πολύ ακριβότερων και δύσχρηστων για κάποιον αρχάριο προγραμμάτων. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι το Visual Home είναι ένα εξαιρετικό πακέτο (πάντα σε σχέση με την τιμή του). Οποιος, λοιπόν, θέλει να καλλιεργήσει το καλλιτεχνικό / αρχιτεκτονικό ταλέντο του, τώρα έχει την ευκαιρία και μάλιστα με το παραπάνω.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Books that Work
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/66, Windows 3.1 ή 95, 8 MB RAM (16 recommended), VGA (256 χρώματα), CD-ROM, Sound Card
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, τηλ.: 3841826
ΤΙΜΗ: 24.800 δρχ.

THE WORLD OF ANIMALS

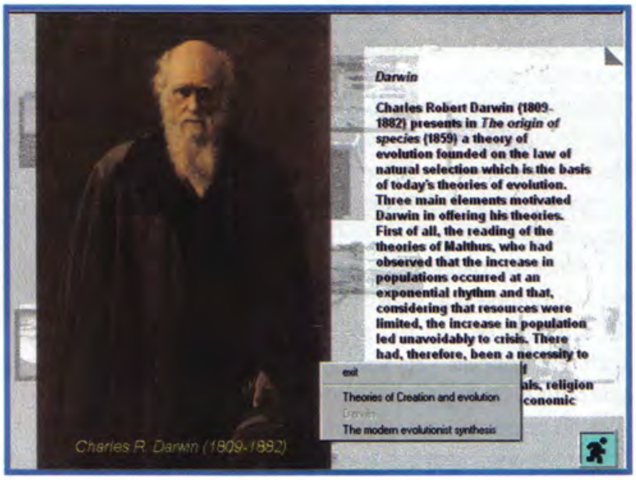
Ο θαυμαστός κόσμος των ζώων

Του Ιορδάνη Ασλανίδη
jasla@compulink.gr

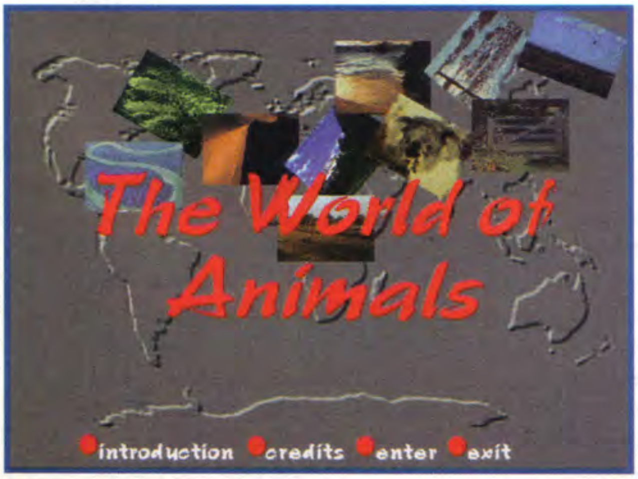


Ενα από τα σοβαρότερα προβλήματα που αντιμετωπίζει σήμερα ο άνθρωπος είναι αναμφίβολα η διατήρηση της πανίδας του πλανήτη μας, η οποία απειλείται από την αλόγιστη τεχνολογική ανάπτυξη. Είναι βέβαιο ότι η σταδιακή εξαφάνιση των ζώων (που δυστυχώς έχει ήδη αρχίσει να συντελείται), θα συμβάλει αποφασιστικά στην ανατροπή της οικολογικής ισορροπίας της Γης, με αποτελέσματα που μπορεί να αποβούν καταστροφικά για το μέλλον της διαβίωσής μας. Το CD-ROM "The World of Animals" είναι μία multimedia παραγωγή της E.M.M.E. Intermediactive που παρουσιάζει τους σημαντικότερους εκπροσώπους του ζωικού βασιλείου σε όλα τα είδη των βιότοπων και των κλιματολογικών ζωνών.

Στο εισαγωγικό κείμενο, οι δημιουργοί προειδοποιούν πως η προτεινόμενη προσέγγιση στον κόσμο των ζώων δεν είναι απαραίτητα συστηματική. Δεν πρόκειται, αναφέρουν, για μία εγκυκλοπαίδεια των ζώων, αλλά για ένα interactive ταξίδι μέσα από τα ποικίλα περιβάλλοντα όπου αυτά ζουν, κατά τη διάρκεια του οποίου ο χρήστης θα συναντήσει κάποια από τα πολλά είδη που ζουν στη Γη. Εάν αυτή η δήλωση γίνεται για να αμβλυνθούν τυχόν αρνητικές εντυπώσεις για τον τίτλο, φοβούμαστε ότι δεν είναι δυνατό να τη λάβουμε σοβαρά υπόψη μας, δεδομένου ότι ο ανταγωνισμός στο χώρο των multimedia παραγωγών περιθωριοποιεί άμεσα τις λιγότερο ικανοποιητικές.



Κάνοντας ένα κλικ στην επιλογή "enter" μπαίνετε στην κύρια ενότητα του CD. Η κεντρική οθόνη της είναι ένας παγκόσμιος χάρτης, όπου διακρίνονται δέκα εικονίδια-επιλογές: τα Εύκρατα Δάση, η Πεδιάδα, τα Τροπικά Δάση, οι Ωκεανοί, τα Κατοικίδια Ζώα, οι Λίμνες και τα Ποτάμια, η Ερημος, οι Σαβάνες, τα ενδημικά είδη της Αυστραλίας και η Πολική Ζώνη με την Τούνδρα. Καθεμία από αυτές συνιστά ένα οικολογικό περιβάλλον, που χαρακτηρίζεται από ένα δεδομένο κλίμα, έναν ορισμένο τύπο βλάστησης και μία συγκεκριμένη πανίδα. Οταν, για παράδειγμα, επιλέξετε τα Τροπικά Δάση, θα μεταφερθείτε αμέσως σε αυτό το οικοσύστημα, όπου μπορείτε να δείτε ένα σύντομο περιγραφικό κείμενο (συνοδεία μιας θαυμάσιας γυναικείας φωνής) και τη λίστα των κυριότερων ζώων που ζουν εκεί. Επιλέγοντας ένα ζώο, θα δείτε την οθόνη του, που μπορεί να περιέχει (εκτός του κειμένου) μία ή περισσότερες φωτογραφίες, ένα video (απελπιστικά μικρό τόσο σε μέγεθος όσο και σε διάρκεια) και κάποιες χαρακτηριστικές κραυγές του. Διατίθεται επίσης ένα σύντομο γλωσσάρι ζωολογικών όρων και μερικές σελίδες κειμένου για τις θεωρίες της δημιουργίας και της εξέλιξης, την επίδραση του Δαρβίνου σε αυτές και τις σύγχρονες εξελικτικές απόψεις.



Παρά το ενδιαφέρον θέμα του, το "The World of Animals" αποτυγχάνει να σταθεί δίπλα στους σύγχρονους multimedia τίτλους. Το ταχύ interface του δεν μπορεί να αναπληρώσει τα τεράστια κενά που υπάρχουν στο περιεχόμενο και την παρουσίαση των θεμάτων. Και ούτε λόγος να γίνεται για διασύνδεση με το Internet! Αν είστε φανατικοί φιλόζωοι και δεν έχετε πρόσβαση στο Internet ούτε... τηλεόραση, τότε επιλέξτε το. Οχι, όμως, χωρίς δεύτερη σκέψη.

ΕΤΑΙΡΙΑ: E.M.M.E. Intermediactive
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 386DX, Windows 3.1, 4MB RAM, VGA 640x480x256, 2x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Multirama-Γερμανός, Λ. Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660
ΤΙΜΗ: 13.700 δρχ.

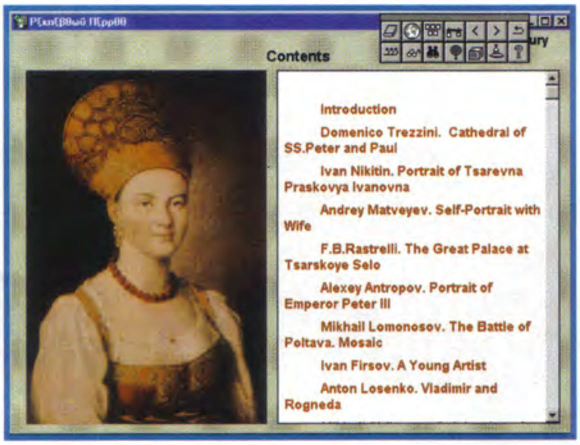
TREASURES OF RUSSIA

Ολη η κουλτούρα της Ρωσίας σε ένα CD

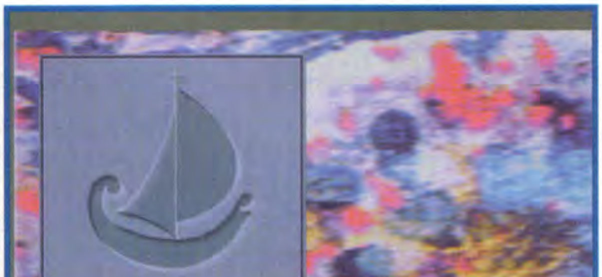
Του Γιώργου Μαλαταρά
redorded@compulink.gr

Η Ρωσία είναι μια αχανής χώρα με μια πελώρια ιστορική, πνευματική και πολιτιστική κληρονομιά. Ολος αυτός ο όγκος αξιόλογων πληροφοριών, που αφορούν στην κουλτούρα της Ρωσίας βρίσκεται μέσα σε ένα CD, τη multimedia εφαρμογή με τίτλο "Treasures of Russia", της εταιρίας Intersoft. Μέσα από αυτήν την εφαρμογή ο χρήστης έχει την ευκαιρία να προσπελάσει πολύτιμες πληροφορίες για την τέχνη της Ρωσίας, με τρόπο εύκολο και όμορφο. Το user interface του προγράμματος είναι εμπλουτισμένο με υπέροχους ήχους και εξαιρετικά γραφικά. Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να επισκεφθεί συνολικά έξι κεφάλαια, τα οποία αποτελούν την ύλη της εφαρμογής. Ενα από τα κεφάλαια ασχολείται με τη μουσική και την τέχνη. Μέσα από αυτό μπορεί να απολαύσει διάσημα μουσικά κομμάτια Ρώσων συνθετών όπως του Rachmaninoff και του Popov. Το δεύτερο κεφάλαιο της εφαρμογής έχει τον τίτλο "Book" και είναι το σημαντικότερο της εφαρμογής. Αποτελεί ουσιαστικά το πλήρες εγχειρίδιο της πολιτιστικής ιστορίας της Ρωσίας. Μέσα από αυτό ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να αντλήσει χρήσιμες πληροφορίες για την τέχνη της αρχαίας Ρωσίας κατά τον 18ο, 19ο και 20ό αιώνα, ενώ μπορεί να προσπελάσει όλους τους ζωγραφικούς πίνακες που διαθέτει η εφαρμογή και να μελετήσει καθέναν χωριστά. Σε αυτό το τμήμα της εφαρμογής παρέχεται επίσης η δυνατότητα να ανατρέξουμε και στις βιογραφίες όλων των καλλιτεχνών που αναφέρονται.





Στο επόμενο κεφάλαιο, με τον τίτλο "Topics", αναφέρονται και αναλύονται με λεπτομέρεια ενδιαφέροντα θέματα όπως η αγιογραφία και οι τοιχογραφίες εκκλησιών και μοναστηριών, η αρχιτεκτονική, η γλυπτική και οι τεχνοτροπίες που ακολούθησαν οι Ρώσοι δημιουργοί. Η εφαρμογή προσφέρει στο χρήστη και κάποιες ιδεατές ξεναγήσεις μέσω μερικών όμορφων video clips. Μέσα από αυτά τα videos γίνονται ξεναγήσεις στη Μόσχα, τα μουσεία του Κρεμλίνου και της Πετρούπολης, καθώς και στην ορχήστρα Boyan. Η εφαρμογή διαθέτει επίσης πάρα πολλούς χάρτες της χώρας, μέσα από τους οποίους φαίνεται το μέγεθος της Ρωσίας από τον 11ο μ.Χ. αιώνα έως και τις αρχές του 20ού, οπότε έγινε και η επανάσταση των μπολσεβίκων. Μέσω αντίστοιχων links, μπορούμε επίσης να πληροφορηθούμε για τα σημαντικότερα ιστορικά, επιστημονικά και καλλιτεχνικά δρώμενα. Ενα επίσης ενδιαφέρον κομμάτι της εφαρμογής είναι το TimeLine. Από εκεί ο χρήστης έχει πρόσβαση στα καλλιτεχνικά γεγονότα σύμφωνα με τη χρονολογία που έλαβαν χώρα. Μπορεί ακόμα να δει πίνακες, γλυπτά και άλλα έργα τέχνης ή να διαβάσει τις βιογραφίες των δημιουργών και να ενημερωθεί για άλλα ιστορικά γεγονότα καταχωρισμένα επίσης κατά χρονολογική σειρά. Η ύλη που περιέχει η εφαρμογή θα μπορούσε να κριθεί ως ικανοποιητική από πλευράς τόσο ποιότητας όσο και ποσότητας. Συνοδεύεται επίσης από πανέμορφες μελωδίες και επιτυχημένες αφηγήσεις. Ο χρήστης θα διαπιστώσει ότι του παρέχονται και πολλές ευκολίες, με πιο ουσιαστική το απλό και λειτουργικό user interface, καθώς και ένα σύνολο από εργαλεία που θα τον βοηθήσουν στις αναζητήσεις, την πλοήγηση και τις διάφορες παραπομπές μέσα στα κεφάλαια της εφαρμογής.



ΕΤΑΙΡΙΑ: Intersoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Επεξεργαστής 386SX, 4MB RAM, 1MB ελεύθερο στο σκληρό δίσκο, SVGA 640x480 256 χρώματα, κάρτα ήχου, CD-ROM drive διπλής ταχύτητας, Windows 3.x ή 95
ΔΙΑΘΕΣΗ: Κλειδάριθμος, Στουρνάρη 37, τηλ.: 3829629
ΤΙΜΗ: 17.900 δρχ.

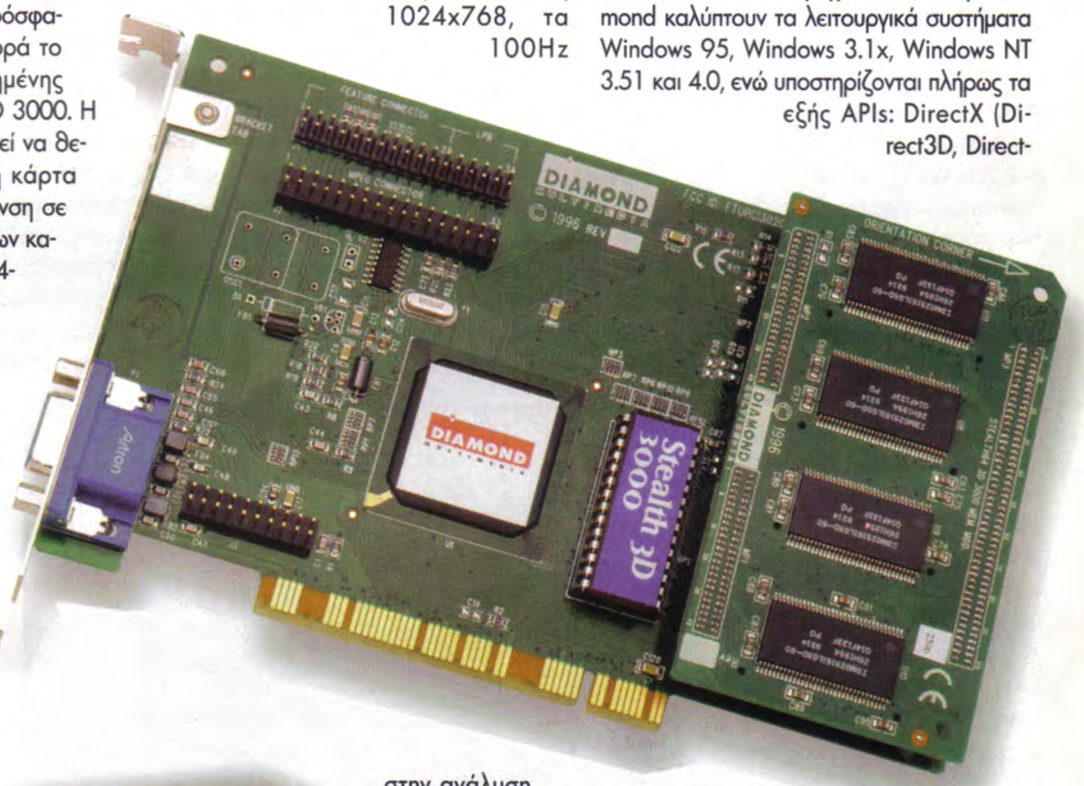
DIAMOND STEALTH 3D 3000

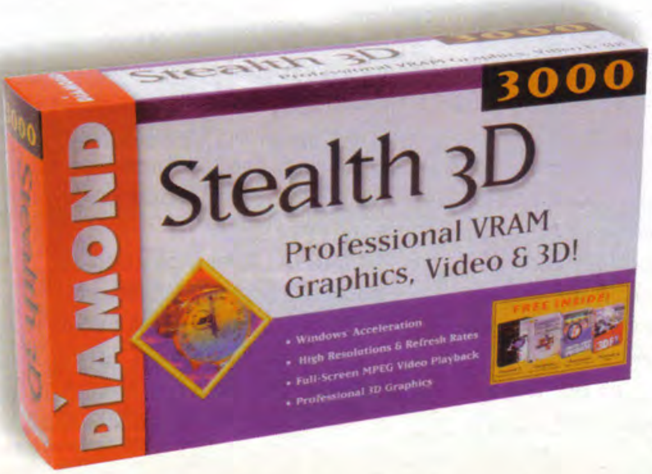
Τα διαμάντια είναι παντοτινά!

Του Ιάσονα Δούζα
jasond@compulink.gr

Η παγκοσμίως γνωστή για τις κορυφαίες δημιουργίες της Diamond (διαμάντι) πρόσφατα λάνσαρε στην αγορά το κορυφαίο μοντέλο της επιτυχημένης σειράς της Stealth, τη Stealth 3D 3000. Η Diamond Stealth 3D 3000 μπορεί να θεωρηθεί ως μία ολοκληρωμένη κάρτα γραφικών, αφού παρέχει επιτάχυνση σε γραφικά δύο και τριών διαστάσεων καθώς και σε ψηφιακό video. Το 64-bit ολοκληρωμένο που χρησιμοποιεί η κάρτα είναι το ViRGE/VX της S3, μία βελτιωμένη έκδοση του γνωστού ViRGE, το οποίο είναι ειδικά σχεδιασμένο για να δέχεται μνήμη VRAM ή WRAM. Η Stealth 3D 3000 συνοδεύεται από 2MB VRAM στη βασική της έκδοση και μπορεί να αναβαθμιστεί στα 4MB με τη χρήση του σχετικού module των 2MB. Στον τομέα του 3D, η Stealth 3D 3000 υποστηρίζει τις τεχνικές Gouraud Shading, Perspective Correction, Bi-linear και Tri-linear texture filtering, MIP-mapping, Alpha Blending, Depth cueing, fogging και Z-buffering, με αποτέλεσμα να μπορεί να εγγυηθεί την άριστη ποιότητα απεικόνισης ενός τρισδιάστατου περιβάλλοντος. Το chip S3 ViRGE/VX διαθέτει ενσωματωμένο RAMDAC που τρέχει με 220MHz και μπορεί να προσφέρει πολύ υψηλά refresh rates που θα καλύψουν πλήρως ακόμη και τον επαγγελματία χρήστη. Ετσι, η κάθετη συχνότητα μπορεί να φθάσει τα 160Hz στις αναλύσεις 640x480 και 800x600, τα 120Hz στην ανάλυση 1024x768, τα 100Hz στην ανάλυση 1280x1024 και τα 80Hz στην ανάλυση 1600x1200. Το δύσκολο είναι να βρείτε το monitor που θα εκμεταλλεύεται πλήρως τις απεριόριστες δυνατότητες της κάρτας! Με τα 2MB μνήμης μπορούμε να έχουμε αληθινό χρώμα (16.7 εκατομμύρια χρώματα) μέχρι και την ανάλυση 800x600, 65.000 χρώματα στην ανάλυση 1024x768 και 256 χρώματα στις αναλύσεις 1280x1024 και 1600x1200. Εάν η κάρτα αναβαθμιστεί στα 4MB, τότε μπορεί να προσφέρει αληθινό χρώμα μέχρι την ανάλυση 1280x1024 και 65.000 χρώματα στην ανάλυση 1600x1200! Με αυτή την ποσότητα μνήμης, τα refresh rates παραμένουν τα ίδια, εκτός από την ανάλυση 1280x1024, όπου με αληθινό χρώμα, το μέγιστο refresh rate πέφτει στα 75Hz, τιμή αρκετά ικανοποιητική και πάντα μέσα στις προδιαγραφές ασφαλείας που ορίζει το πρωτότυπο VESA.

Οι drivers που παρέχονται από την Diamond καλύπτουν τα λειτουργικά συστήματα Windows 95, Windows 3.1x, Windows NT 3.51 και 4.0, ενώ υποστηρίζονται πλήρως τα εξής APIs: DirectX (Direct3D, DirectDraw, DirectVideo) της Microsoft, BRrender της Argonaut και Renderware της Criterion. Επίσης, στο συνοδευτικό CD θα βρούμε και τον software MPEG player της Mediamatics σε εκδόσεις των Windows 95 και Windows 3.1x.





ΕΤΑΙΡΙΑ: Diamond Multimedia
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: PCI Συστήματα
ΔΙΑΘΕΣΗ: Πουλιάδης & Συνεργάτες, Λ. Συγγρού 150 & Αριστοτέλους, τηλ.: 9242072

VOYAGE THROUGH THE BIBLE (NEW TESTAMENT)

Multimedia Βίβλος

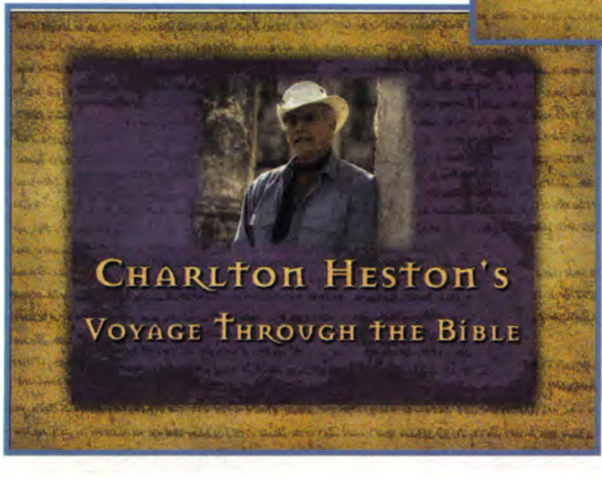
Του Αργύρη Γιαγιά
argiris@compulink.gr

Οπως είναι γνωστό, το βιβλίο με τις πιο πολλές εκδόσεις στον κόσμο και αυτό που έχει μεταφραστεί στις περισσότερες γλώσσες είναι η Βίβλος. Κάτι ανάλογο με τη συμβατική τυπογραφία τείνει να συμβεί και στην ηλεκτρονική, μια και ήδη κυκλοφορούν πάρα πολλοί multimedia τίτλοι με θέμα τους τη Βίβλο. Η πιο πρόσφατη κυκλοφορία σε αυτόν το χώρο είναι το Voyage Through The Bible από τις Jones Digital Century Inc. και Agamemnon Films. Στην ουσία πρόκειται για μια νέα έκδοση του ήδη γνωστού τίτλου, με βελτιωμένη παραγωγή αλλά και καινούρια στοιχεία που έχουν ανακαλυφθεί τα τελευταία χρόνια. Οπως και στην προηγούμενη έκδοση, παρουσιαστής σε αυτό το ταξίδι στη Βίβλο είναι ο γνωστός ηθοποιός Charlton Heston.

Στη βασική οθόνη του προγράμματος υπάρχουν τέσσερις επιλογές (Stories, Voyages, Jerusalem, Art and Music), ενώ στο δεξί μέρος τους μια σειρά από buttons τα οποία χρησιμοποιούνται για ειδικούς σκοπούς. Μέσω της πρώτης επιλογής περνάμε σε μία οθόνη όπου θα πρέπει να διαλέξουμε μία από τις 15 ιστορίες που αναφέρονται στα νέα στοιχεία τα οποία διαθέτει η συγκεκριμένη έκδοση. Καθεμία από αυτές τις ιστορίες δίνεται στο χρήστη με έναν αφηγηματικό τρόπο, μια και, καθώς βλέπει φωτογραφίες υπό μορφή slide show, ταυτόχρονα ακούει και την ιστορία. Σε ορισμένες μάλιστα από αυτές παρεμβαίνει και ο Charlton Heston με κάποιο video. Ολη η παραπάνω διαδικασία είναι αρκετά εντυπωσιακή, ωστόσο παρουσιάζει δύο αρνητικά. Το πρώτο αφορά στο ότι, όποτε εμφανίζεται κάποιο video, δεν έχουμε τη δυνατότητα ελέγχου της λειτουργίας του, ενώ και κατά τη διάρκεια της όλης παρουσίασης δεν έχουμε τη δυνατότητα για pause, αφού μόλις πατήσουμε το mouse, αμέσως η παρουσίαση διακόπτεται και ξεκινά από την αρχή. Τα δύο όμως ανωτέρω προβλήματα, όπως διαπιστώσαμε στη συνέχεια, ισχύουν για όλο το πρόγραμμα και όχι μόνο για την πρώτη επιλογή.







Από τη δεύτερη επιλογή, Voyages, μπορούμε να ταξιδέψουμε στην Παλαιστίνη, την εποχή του Ιησού Χριστού. Τα ταξίδια μας μπορούν να ξεκινήσουν από τρία διαφορετικά σημεία (Galilee, Samaria και Judea), ενώ στην πορεία του ταξιδιού υπάρχουν παραπομπές σε θαύματα που συνέβησαν στην περιοχή. Μέσω της επιλογής Jerusalem έχουμε τη δυνατότητα να επισκεφθούμε την πόλη την εποχή του Ιησού Χριστού. Εδώ θα βρούμε πολλά videos ξενάγησης καθώς και μια επιλογή Interactive Tour. Τέλος, από το Art and Music μπορούμε να μπούμε στο gallery του προγράμματος, όπου θα δούμε δείγματα ζωγραφικής και θα ακούσουμε μουσικά αποσπάσματα, όχι μόνο της εποχής, αλλά και όσων εμπνεύστηκαν από τη Βίβλο.

Από τις υπόλοιπες επιλογές που ενεργοποιούνται μέσω των ειδικών πλήκτρων, ξεχωρίζει το Bible Text Menu. Μέσω αυτού μπαίνουμε σε μία οθόνη όπου περιέχονται τα κεφάλαια και το κείμενο και των τεσσάρων ευαγγελίων. Μπορούμε να διαλέξουμε τον ευαγγελιστή μέσω του εικονιδίου του, ενώ μέσα από το κείμενο μπορούμε να ανατρέξουμε στο λεξικό του προγράμματος.

Το Voyage Through The Bible είναι από τους πιο συμπαγείς τίτλους που έχουμε δει τελευταία, μια και περιέχει πολλά ιστορικο-θρησκευτικής σημασίας στοιχεία. Παράλληλα εκμεταλλεύεται τις multimedia δυνατότητες των σύγχρονων υπολογιστών, με αποτέλεσμα, παρά το ότι το θέμα του είναι πολύ παλιό, να δείχνει αρκετά σύγχρονο.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Jones Digital Century
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486, Windows 3.1 ή Windows 95, 8MB RAM, SVGA 640x480x65.000, 2x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Multirama-Γερμανός, Λ. Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660


Παπασωτηρίου
εξειδικευμένα βιβλιοπωλεία
multimedia
δεν ψάχνεις,...βρίσκεις την μεγαλύτερη ποικιλία cd-rom
Βιβλία, Περιοδικά, Software & CD-Rom
ΑΘΗΝΑ: Στουρνάρη 49Α & Πατησίων, 10682 τηλ. κεντρο: 3809821, fax: 3648254 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Εθνικής Αμύνης 40, 54621 τηλ. κεντρο: 243660 fax: 263153
Αποστέλλονται ταχυδρομικά ή με courier σε όλη την Ελλάδα. Δεκτές όλες οι πιστωτικές κάρτες.
ANAMORPHOSIS 8674200



ΜΕΓΑΛΟΣ

Για ακόμα μία φορά, το PC master CD-ROM σας προ(σ)καλεί σε έναν μεγάλο διαγωνισμό γνώσεων και... τύχης, βέβαια.

Λοιπόν...

Ετοιμοι...

ΠΥΡ

Απαντήστε σωστά στις ερωτήσεις
που υπάρχουν στο δελτίο συμμετοχής
και από εκεί και έπειτα...

...ΚΑΛΗ ΤΥΧΗ στην κλήρωση που θα αναδείξει τους νικητές.

ΤΑ ΔΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΕΥΓΕΝΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ GRUP MULTIMEDIA, αντιπροσώπου της Empire Interactive στην Ελλάδα.

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Ο διαγωνισμός θα διαρκέσει έναν (1) μήνα (τεύχος Απριλίου). Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση, η οποία θα πραγματοποιηθεί στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 9 Μαΐου. Οι σωστές απαντήσεις του διαγωνισμού έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Από την κλήρωση θα αναδειχθούν δεκαπέντε (15) νικητές. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι 30 Απριλίου (σφραγίδα ταχυδρομείου), στους οποίους θα αναγράφονται τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Ιουνίου. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του περιοδικού μέχρι και τις 9 Ιουλίου. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, το δώρο θα παραλάβει ο αντίστοιχος επιλαχών από τους δεκαπέντε (15) επιλαχόντες που θα έχουν ήδη κληρωθεί. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ανωτέρω ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

15 ΤΥΧΕΡΟΙ

θα κερδίσουν από ένα CD-ROM του εκπληκτικού flight simulation παιχνιδιού FLYING CORPS.

Το Flying Corps φιλοξενήθηκε στο Special Review του προηγούμενου τεύχους του PC MASTER.



ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση:
PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Μεγάλος Διαγωνισμός PC MASTER".

1. Ποια είναι η μεγαλύτερη ανάλυση που υποστηρίζουν τα γραφικά του Flying Corps;

1. ....

2. Ποιο ρόλο αναλαμβάνετε στο δεύτερο campaign του Flying Corps που έχει τίτλο Flying Circus;

2. ....

3. Ποια είναι η διεύθυνση της εταιρίας Grup Multimedia;

3. ....

ΕΠΩΝΥΜΟ: .... ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: .... ΤΗΛ.: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... ΠΟΛΗ: .... ΤΚ: ....

ΜΕΤΑΞΥ ΜΑΣ

Η MICROSOFT.BUG ΞΑΝΑΧΤΥΠΑ!

Κι εγώ δεν θυμάμαι σε ποια συνέχεια του σίριαλ "Microsoft.Bug" βρισκόμαστε...

Μέχρι την εμφάνιση των Windows 95 και των συναφών εφαρμογών από τη "μαμά" εταιρία, στο χώρο των προσωπικών υπολογιστών μία ήταν η εταιρία που κατείχε μακράν τα πρωτεία σε bugs των προγραμμάτων που κατασκεύαζε: η Corel. Είχαμε -τω καιρώ εκείνω- συνηθίσει να περιμένουμε τη "διορθωτική" έκδοση του CorelDRAW! Ver x λίγους μόλις μήνες μετά την επίσημη παρουσίαση της βασικής έκδοσης. Συνηθισμένα πράγματα. Να, λοιπόν, που η Microsoft πρώτευσε σε έναν ακόμα τομέα - και όχι προς τιμήν της, βέβαια...

Σήμερα, τα bugs της Corel φαίνονται σαν "απλές οδοντόβουρτσες" μπροστά στις χοντράδες της Microsoft.

Ασφαλώς πιστεύετε ότι θα σας μιλήσω για εκείνο το πολυσυζητημένο bug του Microsoft Explorer, το οποίο έδινε τη δυνατότητα στους "μοχθηρούς" να κάνουν το δίσκο σας μαντάρα και μάλιστα εξ αποστάσεως. Και όμως όχι. Το bug που επέλεξα για... παρουσίαση είναι πολύ πιο χαριτωμένο και πιο τσαχπίνικο το τσαμενούλι. Δεν ξέρω αν έχετε προσπαθήσει να εγκαταστήσετε στο δίσκο σας το νέο Office 97 - ή έστω το Word 97 (διότι περί αυτού ο λόγος). Αν έχετε και δουλεύει, με τις υγείες σας. Αν όχι, δεν ξέρετε τι καλά που κάνατε. Αν έχετε προσπαθήσει και δεν δουλεύουν τα ρημάδια τα ελληνικά, τότε ξέρετε πολύ καλά για τι πράγμα σάς ομιλώ.

Το σενάριο έχει ως εξής: Σε ορισμένους υπολογιστές το Word 97 αρνείται πεισματικά να εμφανίσει ελληνικά. Τις πταίει; Υστερα από λίγο ψάξιμο (αυτό είναι το εύκολο μέρος) ο απηυδισμένος χρήστης μπορεί να καταλάβει ότι ο κύριος υπαίτιος είναι η κάρτα γραφικών που διαθέτει ο υπολογιστής του. Καλά, θα μου πείτε, τι σχέση έχει ο κάβουρας με το βερίκοκο; Αφού υποτίθεται ότι κάτω από Windows 95 η εφαρμογή δεν ενδιαφέρεται για τις περιφερειακές συσκευές του υπολογιστή. Ολη τη δουλειά του μεσάζοντος την κάνουν τα Windows. Ολη; Οχι. Ενα χωριό ανυπότακτων Γαλατών αντιστέκεται ακόμα και θα αντιστέκεται για πάντα στους εισβολείς. Η ζωή είναι κόμικς, μωρό μου...

Εν ολίγοις, το Word 97 ήρθε να γκρεμίσει όλα όσα πιστεύαμε -ή μας έκαναν να πιστεύουμε- μέχρι τώρα για τη λειτουργία των Windows. Ολα αυτά που μας έλεγε ο κ. Gates διαλύθηκαν από τον ίδιο εν μία (ή περισσότερες, δεν θυμάμαι) νυκτί. Κι όμως, κύριοι. Λύση υπάρχει. Μου την ψιθύρισε στ' αυτί ένας από τους παλαιότερους και πιο "μπασμένους" συντάκτες του περιοδικού, πρώην πολίτης και νυν φαντάρος. Το Word 97 δουλεύει πράγματι σε όλα τα μηχανήματα και σε όλες τις κάρτες γραφικών. Απλώς, σε ορισμένες από τις κάρτες αυτές έχει πρόβλημα με τα χρώματα. "Θες να δεις ελληνικά;" μου λέει ο Κώστας συνωμοτικά. "Ναι", του λέω. "Κάνα μπάρμπα στρατηγό έχεις;" μου ξαναλέει. "Οχι" του λέω. "Ε, τότε, άναψε καμιά λαμπάδα ίσαμε το μπόι σου στην Αγία Τριάδα και, πού ξέρεις, μπορεί να σου έρθει η επιφοίτηση..." μου ξαναματαλέει.

Βρε καλέ μου, βρε χρυσέ μου, πες το μου πια και μ' έσκασες! Είδε κι απόειδε ο χριστιανός ότι ΠΡΑΓΜΑΤΙ δεν είχα μπάρμπα user-friendly και μου το 'σκασε το παραμύθι: Σε ποιον υπολογιστή δεν σου δουλεύουν τα ελληνικά στο Word 97; Σ' αυτόν; Πήγαινε στα Properties, βάλε 16 χρώματα, κάνε restart τα Windows, φόρτωσε ένα ελληνικό κείμενο στο Word 97 κι ύστερα έλα να με κάνεις αγκαλίτσα. Εκανα όπως μου είπε - εκτός από την αγκαλίτσα, αλλά αυτό δεν φαίνεται να επηρέασε το αποτέλεσμα. Διότι, ω, του θαύματος, τα ελληνικά εμφανίστηκαν! Βάζω 256 χρώματα, πανωλεθρία! Βάζω 64.000 χρώματα, Βατερλό! Μόνον στα 16 ευαρεστείται να δουλεύει το Word 97! Πώς να σε κάνω αγκαλίτσα, βρε Κώστα, που μου λύθηκαν τα άντερα από το γέλιο και έτρεχα στο δρόμο να τα μαζέψω προτού τα πατήσει κάνα αυτοκίνητο;



ΜΠΕΕΕΕ...

Ο χαμός της Αλέξαινας γίνεται αυτή την εποχή με την Dolly. Μπορούμε, όμως, να σταματήσουμε την πρόοδο;

Αν αναρωτιέστε ποια είναι η Dolly, τότε είναι καιρός να τραβήξετε λίγο το κεφάλι σας από το μόνιτορ του υπολογιστή. Εδώ καράβια χάνονται... (Και ουχί

"Εδώ ο κόσμος καίγεται" διότι παραπέμπει αλλού, να είμαστε 'ξηγημένοι.)

Εν ολίγοις, η Dolly είναι η προσωποποίηση της κλωνοποίησης. Είναι ένα άκακο και αθώο προβατάκι το οποίο δεν ξέρει ούτε ποιος είναι ο πατέρας του ούτε ποια είναι η μάνα του. Χάνει η μάνα το παιδί και το παιδί τη μάνα, που λένε. Γιατί, ναι μεν ξέρει ποια προβατίνα το έφερε στον κόσμο, δεν μπορεί όμως να καταλάβει γιατί η προβατίνα αυτή δεν του μοιάζει καθόλου μα καθόλου. Γιατί αυτή έχει μαύρη μουρίτσα και η Dolly όχι; Ε; Γιατί;

Εμείς, βέβαια, οι άνθρωποι ξέρουμε. Ξέρουμε, αλλά δυστυχώς οι περισσότεροι από εμάς είμαστε ημιμαθείς. Και, ως γνωστόν, αν υπάρχει κάτι χειρότερο από την αμάθεια, αυτό είναι η ημιμάθεια. Γι' αυτό και φοβόμαστε. Φοβόμαστε ότι η κλωνοποίηση θα χρησιμοποιηθεί για να δημιουργηθούν νέοι Χίτλερ, νέοι Αττίλες, νέοι Αννίβες, νέοι Μωχάμετ. Πιστεύουμε ότι, αν κλωνοποιήσουμε τον Τουταγχαμών, αυτός θα ψάχνει σκλάβους για να φτιάξει τη νέα πυραμίδα του. Αμ δεν είναι έτσι τα πράγματα, Τασίααααα...

Τέλος πάντων, δεν θα υποστηρίξω εδώ καμία από τις δύο απόψεις του στιλ: Ναι στην κλωνοποίηση - Οχι στην κλωνοποίηση. Δεν τολμώ, άλλωστε. Τι είμαι εγώ; Ενας ταπεινός συντάκτης. (Το "πτωχός πλην τίμιος" το έχω ξαναπεί, οπότε φαντάζομαι ότι το ξέρετε ήδη.) Αυτό όμως που θέλω και τολμώ να πω είναι: Είμαστε ικανοί να σταματήσουμε την εξέλιξη; Πότε έγινε αυτό για να γίνει τώρα; Σταματήσαμε την ατομική βόμβα; Σταματήσαμε τη μόλυνση του περιβάλλοντος; Σταματήσαμε την ανθρώπινη εκμετάλλευση; Σταματήσαμε τα χημικά όπλα; Σταματήσαμε την πείνα στον Τρίτο Κόσμο (η οποία σαφώς είναι αποτέλεσμα του "πολιτισμού" μας); Τι σταματήσαμε, επιτέλους, για να σταματήσουμε τούτο 'δώ;

Προσωπικά (αυστηρά) πιστεύω ότι δεν είμαστε άξιοι, δεν έχουμε τη θέληση, δεν έχουμε τη δύναμη να σταματήσουμε τίποτα. Μακάρι, σ' ό,τι έχω ιερό, μακάρι να βγω ψεύτης. Θα είναι το πιο γλυκό ψέμα που θα έχω πει στη ζωή μου... ■

ΚΥΡ ΦΑΝΗ! ΠΙΑΣΕ ΔΥΟ PENTIUM!

Το Computer Shop της επόμενης χιλιετίας θα είναι το καφενείο της γωνίας!

Κυρ Φάνη! Πιάσε δυο Pentium, αλλά βαρύγλυκούς γιατί έχω διαγώνισμα στη θεωρία των Υπερχορδών σήμερα... Αυτό που μπορεί να φαίνεται αστείο σε εσάς σήμερα (πόσο μάλλον στον άμοιρο τον καφετζή), σε μερικά χρόνια μπορεί να γίνει πραγματικότητα. Αιτία, ο ισχυρισμός Αμερικανών επιστημόνων ότι μπορούν να δημιουργήσουν έναν κβαντικό υπολογιστή χρησιμοποιώντας μια πληθώρα οργανικών μορίων (εν ολίγοις μέσα σε μιά κούπα καφέ)!

Αυτά τουλάχιστον αναφέρει το "αδελφό" περιοδικό "Millennium" ανάμεσα σε πολλά άλλα - όπως, για παράδειγμα, ότι λύθηκε το θεωρητικό πρόβλημα της τηλεμεταφοράς: Beam me up, Scottie! Μιλάμε δηλαδή για εκπληκτικά ισχυρό υπολογιστή ο οποίος θα στείλει τη σνομπαρία του Cray στο Αλφα του Κενταύρου. Και να ήταν μόνο αυτό... Αλλοι επιστήμονες (της βιολογίας αυτήν τη φορά) ισχυρίζονται ότι έχουν δημιουργήσει λογικές πύλες (ξέρετε, AND, OR και τα τοιαύτα) χρησιμοποιώντας τον έλικα του DNA. Και ότι μπορούν να δημιουργήσουν έναν υπολογιστή, χιλιάδες φορές ισχυρότερο από τον ισχυρότερο σημερινό ψηφιακό υπολογιστή, μέσα στο χώρο που καταλαμβάνει μια σταγόνα νερού! Τώρα καταλαβαίνω γιατί "καιγόταν" η ΕΥΔΑΠ για να κάνουμε οικονομία στο νερό: Προσέχουμε για να έχουμε (τους υπολογιστές του αύριο). Πώς θα παίζω εγώ το Larry 3.152.343,2 αν δεν έχω το νεράκι του Θεού; Ε; Πώς;

Για τη δίψα, ποιος νοιάζεται;

ΚΑΤΑΚΑΗΜΕΝΟ INTERNET...

Ω, ρε, τι σου 'μελλε να πάθεις! Είναι μη σε πάρουν με στραβό μάτι τα media...

Θυμάστε την πρόσφατη ιστορία με τα μέλη μιας αίρεσης τα οποία αυτοκτόνησαν με σκοπό να συναντήσουν τους εξωγήινους που ήταν κρυμμένοι πίσω από τον κομήτη του Hale-Bopp; (Παρένθεση για να μη μου μελαγχολήσετε: δεν είναι φοβερό πόσο ευδιάκριτος είναι αυτός ο κομήτης ακόμα και με γυμνό μάτι; Κλείνει η παρένθεση.) Ε, ακόμα και γι' αυτό ευθύνεται το Internet! Οχι ακριβώς αλλά, τέλος πάντων, προς τα 'κεί δείχνουν τα πράγματα. Αφού κι ένας εξέχων δημοσιογράφος των ελληνικών media, σε μια από αυτές τις υπερ-βαρετές συζητήσεις "στρογγυλής τραπέζης" (talk shows, μπρε!) αποφάσισε να καλέσει τον αρχισυντάκτη ειδικού εντύπου για το Internet, έτσι ώστε να εκφράσει τις απόψεις του για το γεγονός. Τι να πει, δηλαδή ο άμοιρος "αρχισυ"; Τι φταίει αυτός αν η αίρεση είχε δική της σελίδα στο Internet; Ε; Τι;

Μάλιστα, απ' ό,τι μαθαίνω, ο αρχισυντάκτης αυτός (ο οποίος έχει ήδη κάνει το λάθος να εμφανιστεί σε μία εκπομπή του εξέχοντος δημοσιογράφου) έχει ήδη αρνηθεί την πρόσκληση και έχει "πετάξει το μπαλάκι" σε εξέχον στέλεχος της Microsoft Ελλάδας. Εχει γούστο να ακούσουμε και την επίσημη άποψη της Microsoft για το θέμα... Τι θα πει; Οτι η αίρεση ήταν "κακό παιδί" γιατί δεν χρησιμοποιούσε Microsoft Explorer αλλά Netscape Navigator;

MOVIES & FUN by PCmaster

Το MOVIES & FUN είναι αφιερωμένο σε εσάς!

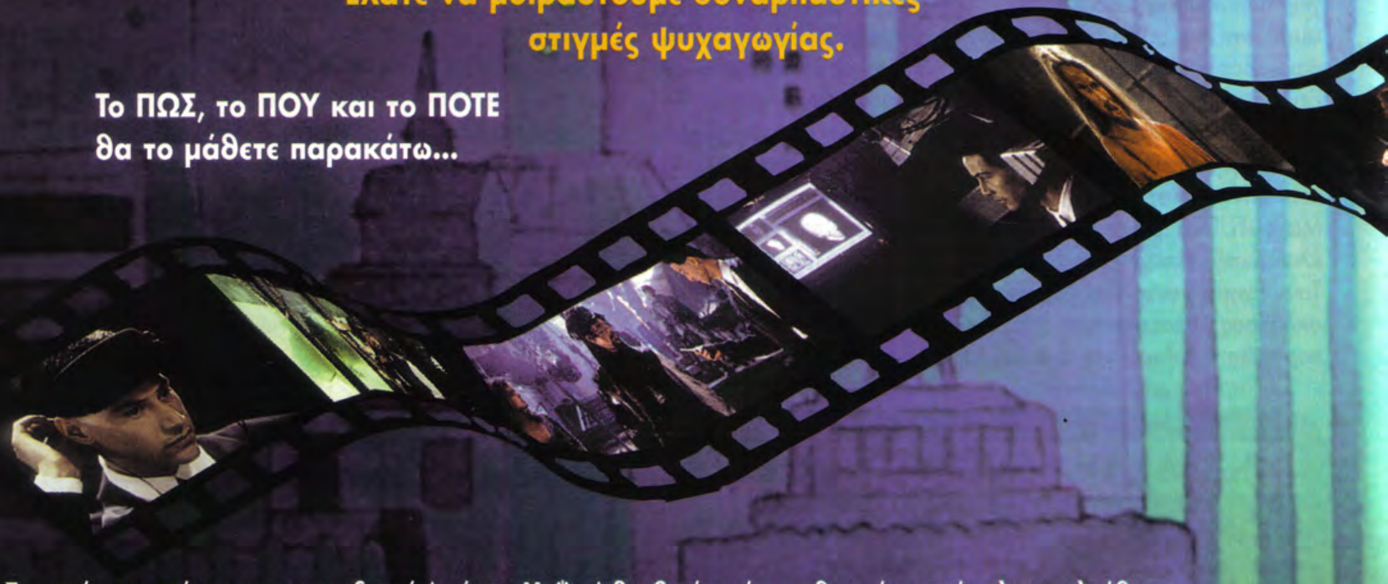
Δημιουργήθηκε για τους φίλους και αναγνώστες μας που εκτός από την ενασχόληση με τους υπολογιστές λατρεύουν τις εκπλήξεις, τις περιπέτειες και την ποιοτική ψυχαγωγία. Πρόκειται για μία σειρά από happenings που θα διοργανώνει κατά περιόδους το PC MASTER αποκλειστικά για εσάς, δίνοντάς σας παράλληλα το προνόμιο να κερδίσετε πολλά-πολλά υπέροχα δώρα.

MOVIES & FUN, λοιπόν, και για το μήνα Μάιο σας προσκαλούμε στην ειδική δωρεάν προβολή της συναρπαστικής περιπετειώδους ταινίας "JOHNNY MNEMONIC"!

Ζήστε τη μαγεία της κινηματογραφικής περιπέτειας!

Ελάτε να μοιραστούμε συναρπαστικές στιγμές ψυχαγωγίας.

Το ΠΩΣ, το ΠΟΥ και το ΠΟΤΕ θα το μάθετε παρακάτω...



ΠΩΣ;

Στο επόμενο τεύχος του περιοδικού (τεύχος Μαΐου) θα βρείτε μία αριθμημένη πρόσκληση ελεύθερης εισόδου, με την προσκόμιση της οποίας μπορείτε να παρακολουθήσετε την ταινία. Φυσικά, θα τηρηθεί η συνήθης σειρά προτεραιότητας κατά την είσοδό σας. Προσκλήσεις ελεύθερης εισόδου θα βρείτε μόνο στα τεύχη που θα κυκλοφορήσουν στο νομό Αττικής και αυτό για τους ευνόητους λόγους της απόστασης.

Με τη συγκεκριμένη πρόσκληση μπορείτε:

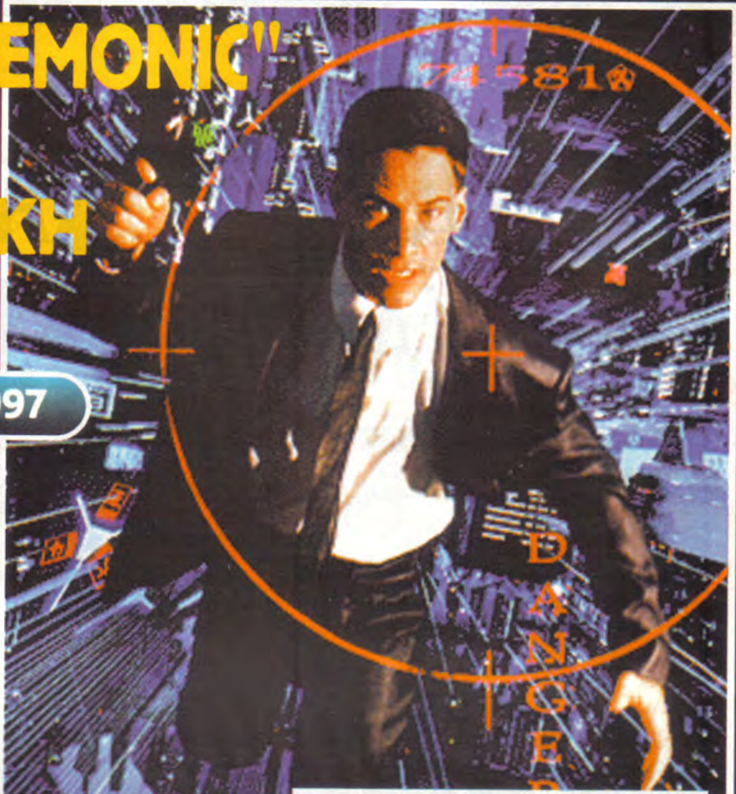
■ Πρώτον, να παρακολουθήσετε εντελώς δωρεάν την ταινία ΤΖΩΝΥ ΜΝΕΜΟΝΙΚ, μία αριστουργηματική περιπέτεια με τους Κιάνου Ριβς, Αϊς Τι, Ντολφ Λούντγκρεν κ.ά.

■ Δεύτερον, να συμμετάσχετε στη μεγάλη κλήρωση που θα πραγματοποιηθεί πριν από την προβολή της ταινίας, με βάση τους τυπωμένους αριθμούς στην πρόσκληση δωρεάν εισόδου, και να κερδίσετε πάρα πολλά δώρα που θα... σας μείνουν α-ξέ-χα-στα!!!

Λεπτομέρειες για τα δώρα θα μάθετε στο επόμενο τεύχος.

Η ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ

"JOHNNY MNEMONIC"



ΤΩΡΑ ΣΕ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΠΡΟΒΟΛΗ

Κυριακή, 18 Μαΐου 1997

ΜΕ ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΕΙΣΟΔΟ ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ ΤΟΥ PC MASTER



ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

ΑΣΤΡΟΝ

Lipton

ΠΟΥ; Στον κινηματογράφο ΑΣΤΡΟΝ Lipton (Λ. Κηφισίας 37, Αμπελόκηποι) ο οποίος, εκτός από ατμόσφαιρα, άνεση, Dolby και στιλ, διαθέτει bar με nachos, margarita, pop corn, τσάι και ό,τι άλλο βάλει ο νους σας.

ΠΟΤΕ; Την Κυριακή, 18 Μαΐου 1997, ώρα 12:00 ξεκινά το υπερθέαμα της κλήρωσης όπου, πέρα από τα δώρα που σας περιμένουν, θα δείτε κι άλλα πράματα και θάματα όπως την πλήρη σύνθεση του συντακτικού επιτελείου του PC MASTER!!! Πατρίκος, Βασιλάκης, Γιαγιάς, Τσουρινάκης, Vantor-Κράτσας κ.λπ. Συναδέλφοι, αναγνώστες... και γενικά όλος ο καλός ο κόσμος θα είναι εκεί για να παρακολουθήσει την εκπληκτική ταινία.

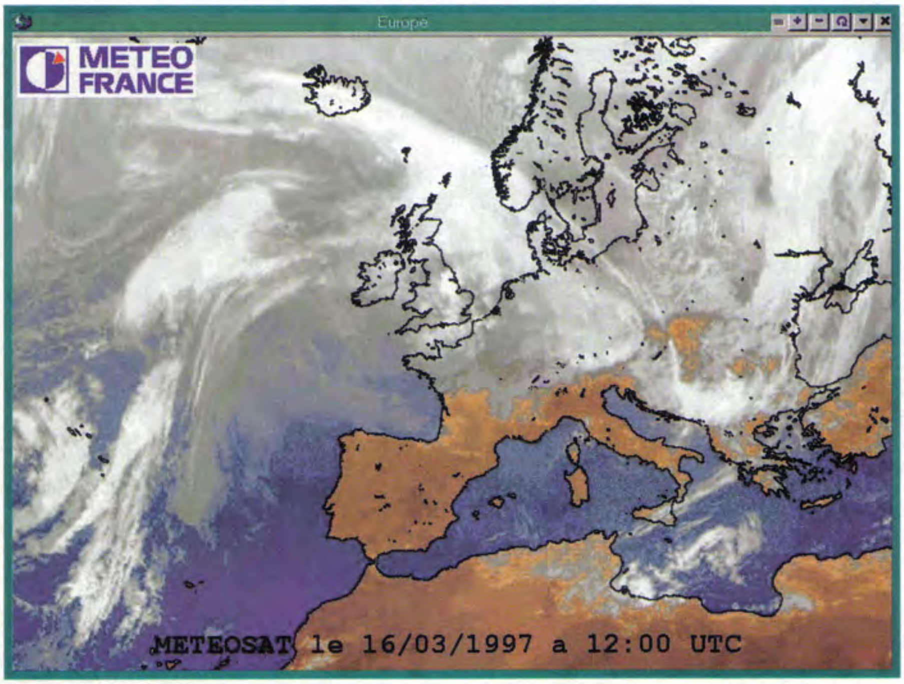
Σας περιμένουμε!
Μην ξεχνάτε ότι οι εκπλήξεις και τα happenings θα έχουν συνέχεια...

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΑΙΝΙΑ

Το 2001 ολόκληρος ο κόσμος είναι συνδεδεμένος στο γιγαντιαίο διαδίκτυο Internet, ενώ σχεδόν ο μισός πληθυσμός της Γης πάσχει από το σύνδρομο NAS (Nerve Attenuation Syndrome).
Ο Johnny Mnemonic, ένας υψηλά αμειβόμενος "μεταφορέας δεδομένων", τα οποία μεταφέρει με ένα microchip εμφυτευμένο στον εγκέφαλό του, αναλαμβάνει την ασφαλή μεταφορά ενός τεράστιου όγκου (320 gigabytes) ζωτικών δεδομένων που αφορούν στη θεραπεία του συνδρόμου NAS. Η αποστολή του γίνεται πιο δύσκολη όταν μπαίνουν στο παιχνίδι πράκτορες και αδίστακτα cyborgs, στα οποία έχει ανατεθεί η αρπαγή του πολύτιμου microchip από τον εγκέφαλό του. Και ενώ οι πράκτορες απειλούν τη ζωή του, ο Johnny αντιμετωπίζει έναν ακόμη σημαντικό κίνδυνο: Αν δεν παραδώσει τα δεδομένα σε 24 ώρες, θα πεθάνει... αφήνοντας την ανθρωπότητα αβοήθητη στο έλεος του φονικού συνδρόμου.

Το σενάριο της ταινίας είναι βασισμένο σε ιστορία του μάγου της sci-fi William Gibson.

ΤΑ BUGS, ΟΙ ΓΚΑΦΕΣ ΚΑΙ ΟΙ ΑΣΧΕΤΟΙ



Αρκετά είναι τα θέματα με τα οποία η στήλη θα ασχοληθεί αυτόν το μήνα. Προτού, όμως, μπούμε στα βαθιά, ας ξεκινήσουμε με λίγα λόγια για... τον καιρό!

του David Meftah
davidm@compulink.gr

ΕΜΥ, ΔΕΝ Σ' ΕΧΟΥΜΕ ΑΝΑΓΚΗ

Ο καιρός είναι ένας από τους παράγοντες που σαφώς επηρεάζουν αρκετές από τις δραστηριότητές μας. Μια βόλτα για ψώνια, μια επίσκεψη ή ακόμα και μια εκδρομή είναι μερικές από αυτές που επηρεάζονται από τη μεταβολή των καιρικών συνθηκών. Πόσες φόρες δεν καθίσαμε μπροστά στην οθόνη της τηλεόρασης μόνο και μόνο για να παρακολουθήσουμε το μετεωρολογικό δελτίο και να αποκτήσουμε μια εικόνα για τον καιρό της επόμενης ημέρας; Οι πληροφορίες, βέβαια, των τηλεοπτικών δελτίων καιρού μεταδίδονται σε συγκεκριμένες ώρες και δεν περιλαμβάνουν πάντα πρόσφατες πληροφορίες. Οποιος, όμως, έχει τη δυνατότητα σύνδεσης στο Internet μπορεί να πάρει on-line πληροφορίες για την κατάσταση του καιρού μέσω εφαρμογών με αρκετές δυνατότητες ή μέσω ειδικών σελίδων του Web. Μία πολύ καλή τέτοια εφαρμογή είναι το Winweather 32 (http://www.forthnet.gr/tucows/weather95.html) που, εκτός της εικοσιτετράωρης on-line παροχής πληροφοριών για την κατάσταση του καιρού, αφ' ενός παρέχει πλούσιο φωτογραφικό υλικό με δορυφορικές φωτογραφίες των ηπείρων που δείχνουν την πυκνότητα των νεφών πάνω από αυτές και τα κράτη που τις απαρτίζουν και αφ' ετέρου δείχνει την κατάσταση του καιρού ανά πάσα στιγμή με τη βοήθεια μίας σειράς από ειδικές κάμερες τοποθετημένες σε κατάλληλα σημεία. Στην Ελλάδα, το Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο φιλοξενεί ειδική σελίδα για τον καιρό με ανάλογες φωτογραφίες της Ευρώπης μέσω δορυφόρου, στη διεύθυνση http://www.ntua.gr/weather/.

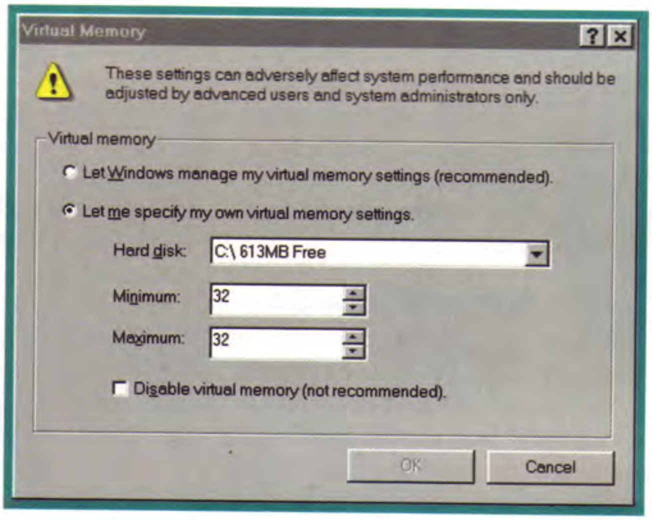
ΑΣΧΕΤΟΙ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

Την Πληροφορική σκέφτεται να "επιστρατεύσει" η κρατική μηχανή, ώστε να έχει τα στοιχεία που αφορούν σε κάθε πολίτη σε πρώτη ζήτηση. Η συζήτηση διεξήχθη στη Βουλή όπου το όλο θέμα, αν και έμοιαζε απλό, άναψε τα αίματα. Κάποιοι θεώρησαν την υπόθεση "μοχλό προόδου και ανάπτυξης...", ενώ κάποιοι άλλοι χαρακτήρισαν την όλη "φάση" ηλεκτρονικό φακέλωμα που θύμιζε άλλες εποχές... Κάποιο στιγμή το λόγο έλαβε κάποιος (το ένα τριακοσιοστό) που, θέλοντας να εδραιώσει τη θέση του, άρχισε να μιλά για την "ψηφιακή τεχνολογία που έχει αναπτυχθεί... και την κοινωνία των αριθμών..." Η όλη περιγραφή της ψηφιακής τεχνολογίας ουδεμία σχέση είχε με την πραγματικότητα και εν ολίγοις, κύριοι, αφού δεν κατέχετε ούτε τις βασικές γνώσεις επί της Πληροφορικής, γιατί μας ταλαιπωρείτε; Αφήστε που σας ακούνε και παιδιά γυμνασίου που παίζουν τους υπολογιστές στα δάχτυλα και βάζουν τα γέλια! Και δεν σας κατηγορεί κανείς που δεν γνωρίζετε από υπολογιστές και Πληροφορική, αλλά μην προσπαθείτε κιόλας να μας πείσετε για το αντίθετο, διότι το να ακούγονται ανακρίβειες και αοριστολογίες μέσα στο Κοινοβούλιο για τόσο χειροπιαστά θέματα όπως η Πληροφορική προσβάλλει, τελικά, και το ίδιο το ανώτατο νομοθετικό σώμα της χώρας μας...

BUG... BY DEFAULT

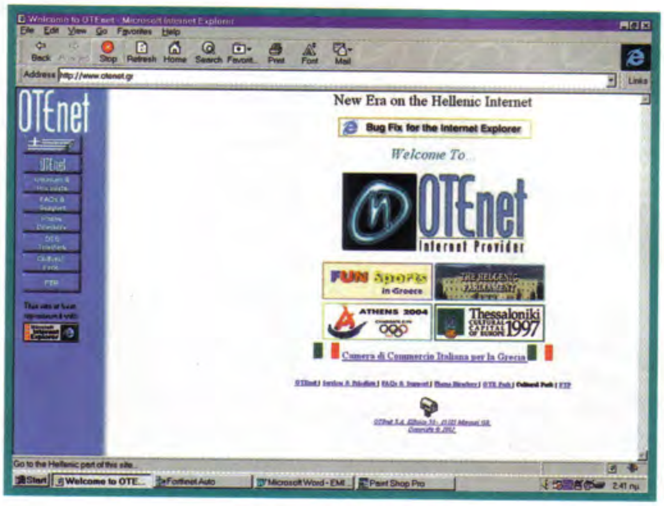
Ακούστε τι μπορεί να συμβεί σε κάποιον όταν δείξει τυφλή εμπιστοσύνη στις default επιλογές και ρυθμίσεις των Windows 95. Και αρχίζω... Εχω ένα σύστημα το οποίο στην κε-

ντρική μονάδα του φιλοξενεί μία motherboard SOYO 5VA5 512 Cache, έναν CYRIX 150+, 32MB RAM, δύο σκληρούς δίσκους, έναν Quantum Fireball 2,1GB και έναν Western Digital Caviar 420MB. Και οι δύο δίσκοι διαθέτουν διπλά partitions, ώστε να έχουν μικρότερο μήκος cluster και να εξοικονομείται όσο το δυνατό περισσότερος χώρος. Ετσι, τα γράμματα που χαρακτηρίζουν τους δίσκους είναι τα c:, d:, e: και f: και το CD-ROM το g:. Κάποια στιγμή, μεταφέροντας αρχεία εικόνας και κειμένου από κάποιον άλλο δίσκο σε ένα προσωρινό directory (folder) του bootable δίσκου C:, ο δίσκος γέμισε. Εκείνη τη στιγμή δεν έδωσα ιδιαίτερη σημασία και συνέχισα να δουλεύω μεταφέροντας τα υπόλοιπα αρχεία σε κάποιον άλλο δίσκο. Το σύστημα άρχισε να αντιδρά και να χτυπά αρκετά GBFs (General Protection Fault), εμφανίζοντας παράλληλα και μερικά άλλα μηνύματα που με πληροφορούσαν πως οι διαδικασίες τερματίζονταν ή δεν εκκινούσαν καθόλου λόγω έλλειψης μνήμης. Αρχισα αμέσως να ελέγχω το σύστημα με όσα διαγνωστικά προγράμματα διέθετα και, φυσικά, με όσα από αυτά κατάφερναν να φορτωθούν με την έλλειψη μνήμης που παρουσίαζε το σύστημα.



Ιδού, λοιπόν, τι συνέβαινε... Η virtual μνήμη των Windows, με το μηδενισμό του διαθέσιμου ελεύθερου χώρου στο δίσκο όπου ήταν εγκαταστημένα, στην προκειμένη περίπτωση στο δίσκο c:, μηδενίστηκε και αυτή με αποτέλεσμα, όταν η πραγματική μνήμη δεν ήταν αρκετή να καλύψει τις ανάγκες των εφαρμογών και τα Windows αναζητούσαν τη "συμπαράσταση" της virtual, αυτή να απουσιάζει, οπότε... να τα GBFs!. Το λάθος, λοιπόν, εντοπίζεται στην default επιλογή διαχείρισης της virtual μνήμης. Τα Windows δεν δεσμεύουν μόνιμο χώρο στο δίσκο για τη συγκεκριμένη μνήμη κατά την εγκατάστασή τους, αλλά ανάλογα με τις ανάγκες των εφαρμογών "δανείζονται" τον απαραίτητο χώρο από αυτόν. Εκ πρώτης, αυτός ο τρόπος διαχείρισης φαντάζει πολύ καλύτερος, διότι η virtual μνήμη έχει δυναμική τιμή και προσαρμόζεται στις εκάστοτε ανάγκες των Windows, οπότε δεν δεσμεύεται default χώρος στο δίσκο. Ομως, η εν λόγω αυτόματη διαχείριση έχει καλά αποτελέσματα, μόνο όταν στο δίσκο υπάρχει ο απαραίτητος ελεύθερος χώρος. Αντίθετα, όταν ο χώρος είναι μικρός, η virtual μνήμη είναι πρακτικά ανύπαρκτη και το όλο σύστημα στηρίζεται μόνο στη φυσική μνήμη. Η λύση υπάρχει και την παρέχουν τα ίδια τα Windows 95.

Στο Control Panel, στο εικονίδιο System και την επιλογή Virtual memory, μπορούμε να δηλώσουμε να μην ελέγχουν τη μνήμη αυτή τα ίδια τα Windows, αλλά να αποφασίσουμε εμείς για το χώρο που αυτή θα καταλαμβάνει στο δίσκο μας. Τα Windows θα "αντιδράσουν" με την αλλαγή και θα σας το δείξουν με ένα από τα συνηθισμένα μηνύματα, ωστόσο, εσείς θα επιμείνετε στην απόφαση για τη συγκεκριμένη αλλαγή. Μία καλή τιμή για τη virtual μνήμη είναι γύρω στις 2 με 2,5 φορές μεγαλύτερη της φυσικής μνήμης.



OTEnet: ΓΚΑΦΑ ΜΕ ΜΗΔΕΝΙΚΟ

Ενα από τα προτερήματα που προβάλλει στη διαφημιστική καμπάνια του ο νέος Internet Provider OTEnet είναι και ο ενιαίος αριθμός κλήσης. Πρόκειται για τον 0965-55555 που λέγεται ενιαίος, διότι, σε οποιοδήποτε σημείο της Ελλάδας παρέχει υπηρεσίες Internet, οι συνδρομητές του OTEnet καλούν αυτόν τον αριθμό για την dial-up σύνδεση. Εκ πρώτης, κάτι τέτοιο φαίνεται πολύ θετικό. Αυτό που μάλλον δεν υπολόγισε ο OTEnet είναι πως με ένα τέτοιο νούμερο είναι αδύνατη η πρόσβαση στο δίκτυο από σημεία με τηλεφωνικά κέντρα που, προς αποφυγή των υπεραστικών κλήσεων, αυτόματα μπλοκάρουν τη δυνατότητα κλήσης αριθμών το πρώτο ψηφίο των οποίων είναι το μηδέν (0). Τέτοιοι χώροι είναι τα στρατόπεδα, οι ναύσταθμοι Σαλαμίνας-Κρήτης, αρκετά υπουργεία, δημόσιες υπηρεσίες κ.λπ. Επίσης, αν κάποιος θέλει να "κλειδώσει" τον αριθμό μηδέν (0) στο δικό του τηλέφωνο, αυτόματα μετατρέπει σε αδύνατη την πρόσβαση στον server του OTEnet.

Η επίλυση του προβλήματος καθίσταται εφικτή με τη διάθεση εκ μέρους του ΟΤΕ (του "μπαμπά" του OTEnet που έχει "έχει τα γένια έχει και τα χτένια") ενός νέου αριθμού. Εξάλλου, εάν ο αριθμός πρέπει να είναι ενιαίος, υπάρχει και η δυνατότητα χρησιμοποίησης αριθμών όπως οι 141, 111 ή 154 που είναι ενιαίοι για όλη την επικράτεια. Από ό,τι φαίνεται, όπου εμπλέκεται το Δημόσιο, οι γκάφες είναι αναπόφευκτες...

PC EXPERIENCE

ΤΟ ΤΥΡΙ ΤΟ ΕΙΔΑ, ΤΗ ΦΑΚΑ ΟΧΙ...

Και δεύτερο e-mail κατέφθασε στο ηλεκτρονικό γραμματοκιβώτιό μου, με αφορμή το άρθρο για τους Ολυμπιακούς του 2004 στο τεύχος Φεβρουαρίου, αυτήν τη φορά από τον φίλο αναγνώστη Βασίλη Θεοδορίτση.

"Φίλε David,

Καλά κάνανε οι "Jammin ζωντανά" και ενημερώσανε για το WWW.turkishnews. com/olympics, καλά έκανες και εσύ που το έγραψες, (PC Master, τεύχος 81). Καλά θα ήτανε να γράψεις και για το σκοπό που κάνανε το Site αυτό οι Τούρκοι:

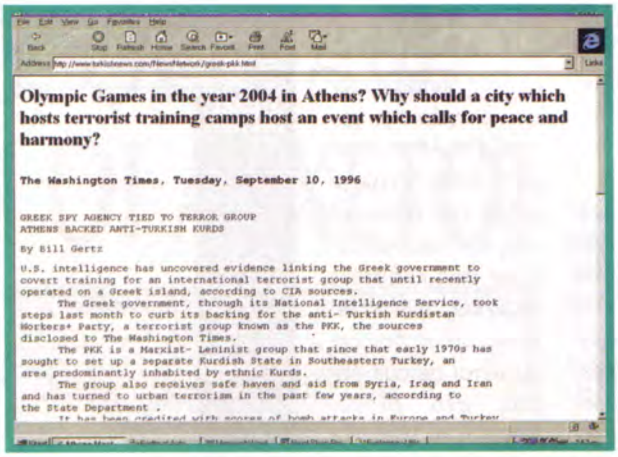
http://www.turkishnews.com/
DiscoverTurkey/
Greek Government Sponsors
International Terrorism
http://www.turkishnews.com/
NewsNetwork/greek-pkk.html
(((Olympic Games in the year 2004 in Athens?

Why should a city which hosts terrorist training camps host an event which calls for peace and harmony?)))

Θα έπρεπε επίσης να έγραφες ότι την ιδέα την πήρανε από άλλους, ο μόνος σκοπός τους είναι η προπαγάνδα (έτσι πιστεύω εγώ) και ότι, τέλος πάντων, υπάρχουν και άλλα sites για να ψηφίσουμε (και μάλλον στα άλλα έπρεπε να ψηφίσουμε)!!!

1. http://www.geocities.com/
Colosseum/Field/3644/vote.htm
2. http://orama.com/games2004/
3. http://web1.andrew.cmu.edu/user/
mmdg/FAQ/FAQ-2004VoteForm.htm
4. http://www.nova.edu/stefanos/
(έχει ίδιες πληροφορίες με άλλα)
5. http://platon.ee.duth.gr/
maillist-archives/xaos/0204.html
Τώρα αν θέλεις ρίξε και μια ματιά εδώ:
http://192.216.191.70/sports/olympics/
olyju14c.htm".

Ομολογουμένως, δεν είχα σερφάρει σε όλο το site. Μετά το e-mail του φίλου Βασίλη, όμως, το έκανα και έχω να πω πως είναι πολύ σωστή η παρατήρησή του. Θα συμπληρώσω με τη σειρά μου πως στο ίδιο site υπάρχει τμήμα που αναφέρεται στην προ του Αττίλα Κύπρο, περιλαμβάνοντας ψεύτικο φωτογραφικό υλικό που δείχνει τις δήθεν βαναυσότητες των Ελληνοκύπριων έναντια στους "δύστυχους"(!!!) Τουρκοκύπριους. Υλικό που δείχνει κατακρεουργημένους Τούρκους από τους "βάρβαρους" Ελληνες. Εν ολίγοις, φωνάζει ο κλέφτης... Οσον αφορά στα υπόλοιπα sites, τα δημοσιεύω για να ψηφίσουμε όλοι.



ΚΑΝΤΕ PARTITION, ΣΥΜΦΕΡΕΙ!

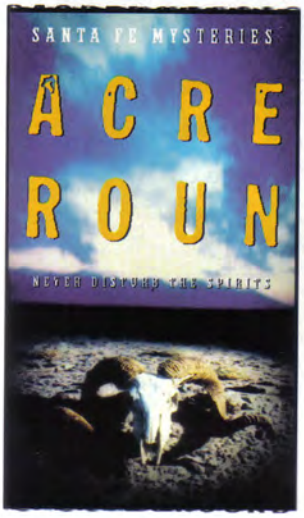
Κάτω από τα λειτουργικά συστήματα DOS και Windows 95, κάθε αρχείο που αποθηκεύεται στο σκληρό δίσκο μπορεί να αποτελείται από διάφορα τμήματα. Και λέμε τμήματα, διότι ένα αρχείο δεν είναι απαραίτητο να καταλαμβάνει μία ενιαία περιοχή στο δίσκο, αφού μπορεί να είναι κατατετμημένο σε μικρά κομμάτια που βρίσκονται σε διαφορετικές περιοχές της επιφάνειας του σκληρού μας. Επειδή, όμως, αυτή η κατάτμηση καθυστερεί τη λειτουργία του δίσκου, υπάρχουν ειδικές εφαρμογές όπως το Defrag του DOS και το Disk Defragment των Windows 95 που αναλαμβάνουν να μεταφέρουν τα διάφορα τμήματα των αρχείων σε ενιαίες περιοχές δίσκου. Το σύστημα ανάγνωσης δίσκων αυτών των λειτουργικών συστημάτων χρησιμοποιεί έναν πίνακα όπου αναφέρονται οι θέσεις στις οποίες βρίσκονται τα επιμέρους τμήματα κάθε αρχείου που είναι αποθηκευμένο στο δίσκο. Ο εν λόγω πίνακας ονομάζεται FAT, από τα αρχικά των λέξεων File Allocation Table, και αναφέρει τους συνδετικούς κρίκους της νοητής αλυσίδας κάθε αρχείου (chains). Οταν ο δίσκος διαμορφώνεται με την εντολή format, τότε δημιουργείται το FAT και, αντίστοιχα για κάθε θέση του, και τα ανάλογα νοητά υποτμήματα στην επιφάνεια του δίσκου, τα οποία ονομάζονται clusters. Εν ολίγοις, δηλαδή, ο δίσκος είναι χωρισμένος σε τόσα clusters όσες και οι θέσεις του πίνακα FAT.

Οι σκληροί δίσκοι που βρίσκουμε στην αγορά και χρησιμοποιούμε στους υπολογιστές μας έχουν τεράστιες χωρητικότητες τα τελευταία χρόνια και συνεχίζουν να αυξάνουν με γοργούς ρυθμούς. Αφού, λοιπόν, ο αριθμός των θέσεων του FAT είναι πάντοτε συγκεκριμένος, εκείνο που μεταβάλλεται είναι το μέγεθος των clusters. Για κάθε αρχείο που αποθηκεύεται στο δίσκο, υπάρχουν οι ανάλογες αναφορές στο FAT για τις διευθύνσεις των clusters που αυτό καταλαμβάνει. Ετσι, αν υποθέσουμε πως αποθηκεύουμε ένα αρχείο text 1KB σε έναν δίσκο με μέγεθος cluster 32KB, ο χώρος που θα διατεθεί στο αρχείο αυτό θα είναι 32KB, από τα οποία τα 31KB θα μείνουν για πάντα κενά, αλλά και δεν θα χρησιμοποιηθούν ποτέ. Αν το αρχείο έχει πραγματικό μέγεθος 34KB, θα χρειαστούν δύο clusters, από τα οποία ο χώρος του πρώτου θα είναι πλήρως αξιοποιημένος, ενώ από το δεύτερο τα 30KB θα παραμείνουν κενά. Οπως καταλαβαίνετε, αν σε έναν δίσκο υπάρχουν 1.000 αρχεία του 1KB, αντί για χώρο 1MB (1.000x1KB=1MB), καταλαμβάνεται χώρος 32MB!!!

Τι μπορούμε να κάνουμε σε αυτή την περίπτωση, ώστε να εξοικονομήσουμε αυτόν το χώρο; Η λύση είναι μία: να κάνουμε partition, να χωρίσουμε δηλαδή το δίσκο μας σε μικρότερα τμήματα (δύο ή και τρία), ώστε το καθένα να έχει το δικό του FAT και cluster με μικρότερο μήκος. Η διαδικασία είναι απλή και επιτυγχάνεται με την εντολή fdisk του DOS, ωστόσο δεν είναι πρακτικό να εκτυλιχθεί σε δίσκους με δεδομένα, γιατί αυτά θα χαθούν. Με την αγορά ενός νέου δίσκου, όμως, η διαδικασία πρέπει να γίνει από την αρχή, ενώ στη συνέχεια μπορούμε να μεταφέρουμε τα δεδομένα μας από τον παλιό δίσκο στο νέο και να κάνουμε partition και σε αυτόν. Το πρόβλημα θα λύσουν τελειωτικά τα επερχόμενα Windows 97, που έχουν υιοθετήσει νέο σύστημα FAT 32. ■

ACTIVISION

SANTA FE MYSTERIES: SACRED GROUND



Πρόλαβε το έγκλημα πριν τελειώσει ο χρόνος... αλλιώς θα είσαι εσύ το επόμενο θύμα

Μετά το επιτυχημένο Elk Moon Murder έρχεται η συνέχεια της σειράς με το Sacred Ground.

Ερευνήστε τη μυστηριώδη υπόθεση πριν η απαγωγή της Randa Tasker μετατραπεί σε διπλή δολοφονία...

INTERSTATE '76

Ένα παιχνίδι με υπερεαλιστικά γραφικά και δυναμικές αντιδράσεις (εκρήξεις, μάχες, κόντρες κ.α.). Με 25 έτοιμα για μάχη οχήματα και περισσότερα από 15 βασικά οπλικά συστήματα, όπως φλογοβόλα, βόμβες, χειροβομβίδες σε πραγματικές συνθήκες.



Σε τρισδιάστατο εξομοιωτή μάχης αυτοκινήτων με αυθεντική μουσική από ταινία





Αποκλειστική Διάθεση
grup MULTIMEDIA systems
Για Ελλάδα & Κύπρο

QUAKE No 1



ΤΑ ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΑΥΘΕΝΤΙΚΑ MISSION PACKS ΓΙΑ ΤΟ QUAKE

Ένα παιχνίδι με 15 επίπεδα, και ένα Death Match. Μοναδική επιλογή να βρεθεί η πηγή του κακού και να εξοντωθεί. Με νέες παγίδες και κινδύνους, νέα όπλα, μουσική και ηχητικά εφφέ.

Ένα παιχνίδι που χρειάζεται περισσότερο "κότσια" παρά κοινή λογική

QUAKE No 2

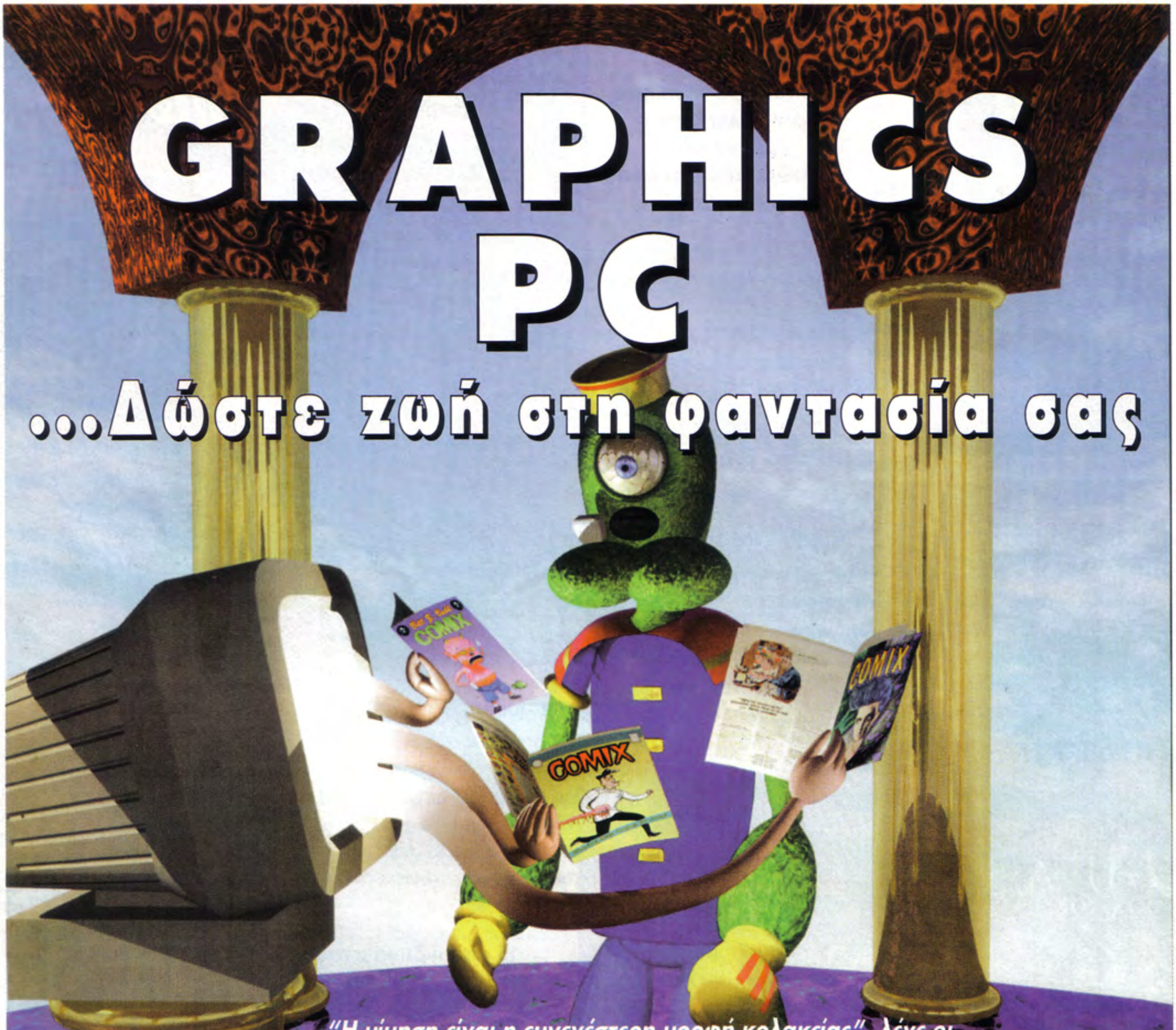
15 επικίνδυνα στάδια και Pendulumes (είδη σαύρας) που σκορπούν πανικό.

- Δύο νέα επεισόδια
- Έξι νέοι χαρακτήρες
- Τέσσερα νέα όπλα



Αν αποτύχεις το κακό θα κυριαρχήσει αιώνια

Μακρυγιάννη 20, 183 44 Μοσχάτο Τηλ.: 9380 000, Fax.: 9427 109 e-mail:sales@netcity.gr



GRAPHICS PC

...Δώστε ζωή στη φαντασία σας

"Η μίμηση είναι η ευγενέστερη μορφή κολακείας", λένε οι συμπατριώτες του Τζον Αμίτσι. Ναι, καλά... Με τόσα χρήματα και βραβεία να διακινούνται στην αγορά των graphics και των ειδικών εφέ, η μίμηση αποτελεί την καλύτερη δικαιολογία για να πάρει κάποιος ένα κομμάτι της πίτας!

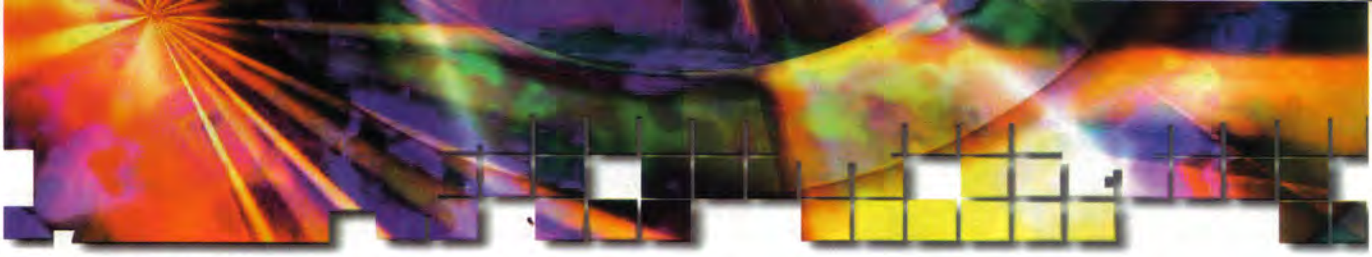
Του Κώστα Καρπούζη
kkarpou@softlab.ece.ntua.gr

Τα προϊόντα λογισμικού και υλικού που αφορούν στην παρουσίαση και επεξεργασία κινούμενων ή ακίνητων εικόνων σε έναν υπολογιστή είναι σίγουρα το πιο ενεργό τμήμα της συγκεκριμένης αγοράς και μοιάζουν να είναι μια σίγουρη επένδυση για όποιον κυνηγά χρήμα και δόξα. Αν και το computer generated imaging - σε ελεύθερη απόδοση ό,τι έχει σχέση με εικόνα, τεχνητή ή όχι, στον υπολογιστή - έχει φανατικούς εχθρούς αλλά και φανατικούς φίλους, οι αντιρρήσεις που προβάλλονται αφορούν μάλλον στο φόβο προς τα καινά δαιμόνια που εισάγονται. Ετσι, παρατηρείται το καθαρά ελληνικό φαινόμενο να αντιδρά κάποιος λυσσαλέα βλέποντας, λόγου χάρη, ένα καρτούν φτιαγμένο σε υπολογιστή, ενώ παράλληλα χρησιμοποιεί τη σύγχρονη τεχνολογία για οποιαδήποτε εργασία, όπου βέβαια αυτό είναι δυνατό. Είναι, βλέπετε, της μόδας να αποποιείται κάποιος το CGI και τους υπολογιστές για να δείξει τον "καλλιτεχνικό" ή τον επαναστατικό χαρακτήρα του. Εμείς παρ' όλα αυτά δεν διστάζουμε να δηλώσουμε φανατικοί κάθε είδους δημιουργικής απασχόλησης και επί του παρόντος θα προσπαθήσουμε να βρούμε ορισμένες κατευθύνσεις για κάποιον που δοκιμάζει την αγορά των graphics για πρώτη φορά, είτε για χόμπι είτε για επαγγελματικούς λόγους. Θα δοκιμάσουμε, δηλαδή, να κατατάξουμε κάποια υπολογιστικά συστήματα ιδανικά για τέτοια χρήση, με βάση το κόστος και τις αντίστοιχες δυνατότητές τους. Αυτό το κομμάτι της αγοράς είναι μάλλον το μόνο στο οποίο ο χρήστης ενός πακέτου παίρνει αυτό ακριβώς που πληρώνει - αν και με τη διάθεση καινούριων εξειδικευμένων καρτών και συσκευών, οι τιμές συνήθως ακολουθούν πτωτικές τάσεις. Ενα άλλο αξιοσημείωτο χαρακτηριστικό που νιώθει κάποιος στο πετσί του (βλ. πορτοφόλι του) από την πρώτη στιγμή είναι τα συχνά παράλογα τιμολόγια που συνοδεύουν τα περισσότερα πακέτα γραφικών. Αυτό, βέβαια, δεν είναι πρόβλημα για τους περισσότερους Ελληνες χρήστες, για τους οποίους η τιμή ενός πακέτου περιορίζεται στην τιμή του άδειου CD-ROM που χρησιμοποιείται για την αντιγραφή τους ή -το πολύ- στην αγορά ενός συνοδευτικού βιβλίου. Ωστόσο αυτό είναι ένα ζήτημα που δεν θα μας απασχολήσει εδώ. Επίσης, επισημαίνεται ότι οι προτάσεις που ακολουθούν αφορούν στις πιο συνηθισμένες εμπνεύσεις ή επαγγελματικές απαιτήσεις που μπορεί να έχει κάποιος και όχι σε συγκεκριμένη εξεζητημένη επεξεργασία video ή περιορισμένου ενδιαφέροντος αρχιτεκτονική σχεδίαση.



...Τα Ελαφρα Βαρη

Βλέποντας κάποια από τις πρόσφατες κινηματογραφικές περιπέτειες, είναι πολύ εύκολο να ζηλέψει κάποιος και να πει "αυτό θέλω να το κάνω κι εγώ". Κατά πόσον αυτό είναι δυνατό, εξαρτάται βέβαια από το εφέ που θέλει να πετύχει. Στις περισσότερες όμως περιπτώσεις και με λίγη καλή θέληση του θεατή είναι εφικτό να έχουμε αρκετά καλά αποτελέσματα με σχετικά ταπεινούς υπολογιστές και προγράμματα. Το σύστημα που παρουσιάζουμε είναι μάλλον το κατώτερο δυνατό, από πλευράς δυνατοτήτων και τιμής, για κάποιον που θέλει να ασχοληθεί στον ελεύθερο χρόνο του με γραφικά. Το hardware κοστίζει γύρω στις 220.000 δρχ., χωρίς βέβαια να αποκλείεται να το βρει κάποιος και με αρκετά λιγότερα χρήματα. Τα πακέτα που προτείνουμε είναι συνολικά ανάλογου κόστους, με την επιφύλαξη βέβαια που είχαμε και στην εισαγωγή, και μπορούν να καλύψουν με μάλλον ικανοποιητικό τρόπο το κομμάτι της σχεδίασης σε δύο και τρεις διαστάσεις και σε στοιχειώδη βαθμό το κομμάτι του animation και της σύνθεσης ψηφιακής εικόνας και γραφικών. Πιο συγκεκριμένα, η ομάδα των προγραμμάτων που απαρτίζουν το CorelDRAW! 7, δηλαδή το CorelDRAW!, το CorelDREAM, το PhotoPAINT, μαζί με ένα πλήθος από συνοδευτικά utilities, τα οποία καλύπτουν από τη μετατροπή αρχείων bitmap σε vector και την έκδοση των σχεδίων μας στο Internet μέχρι την αυτόματη δημιουργία barcodes (!), ανταποκρίνεται εύκολα σε κάθε πιθανή απαίτηση ή ιδέα που μπορεί να έχουμε, όσον αφορά στη σχεδίαση σε δύο διαστάσεις και τη δημιουργία απλών ακίνητων τρισδιάστατων αντικειμένων. Αν θέλουμε κάτι πιο εντυπωσιακό σε τρεις διαστάσεις, τόσο το 3D F/X όσο και το Extreme 3D είναι αρκετά ικανοποιητικά. Αν σε αυτά προσθέσουμε και το CorelDREAM που βασίζεται στο πολύ επιτυχημένο Ray Dream Designer, έχουμε στη διάθεσή μας εργαλεία που στα κατάλληλα χέρια μπορούν να αποδειχτούν πολύ δυναμικά. Αν θέλουμε οι δημιουργίες μας να κατακτήσουν τον κόσμο μέσα από τον WWW, τότε το GIF Construction Set πρέπει να περιλαμβάνεται σίγουρα στα "όπλα" μας, καθώς και ο viewer ACDSee, ο οποίος εκτός από το πολύ ροκ όνομα καταφέρνει να παρουσιάζει ταχύτατα και, χρησιμοποιώντας ελάχιστους πόρους, τις περισσότερες από τις εικόνες που



μπορεί να βρει κάποιος. Για τους πιο ανήσυχους και τους μυημένους στον προγραμματισμό, η βιβλιοθήκη Renderware περιλαμβάνει όλες τις απαραίτητες λειτουργίες, ώστε να αναλαμβάνει το συνήθως βαρετό καθήκον της απεικόνισης των αντικειμένων μας στην οθόνη. Μπορούμε έτσι να δημιουργούμε interactive περιβάλλοντα ή και παιχνίδια που θα τρέχουν ταχύτατα σε κάθε υπολογιστή, έχοντας μόνο να φροντίσουμε το τι ακριβώς θα απαρτίζει αυτά τα περιβάλλοντα και το ποια θα είναι η συμπεριφορά τους. Για το τέλος αφήσαμε το καλύτερο. Το POV - Ray δεν έχει ενσωματωμένο περιβάλλον μοντελοποίησης, χρησιμοποιεί αλγορίθμους ray tracing που είναι απελπιστικά αργοί και δεν έχει δυνατότητα preview, κάτι που σημαίνει ότι, αν έχουμε κάνει κάποιο λάθος στη σχεδίαση της σκηνής μας, θα το καταλάβουμε αφού τελειώσει η διαδικασία απόδοσης. Τότε, τι καλό έχει; Ε, λοιπόν το POV - Ray δίνει άνετα την καλύτερη ποιότητα σε σκιές και ανακλάσεις που μπορεί να βρει κάποιος χωρίς να χρειαστεί να πουλήσει το σπίτι του για ένα πακέτο. Επειδή μια εικόνα αξίζει όσο χίλιες λέξεις (πολλές παροιμίες έχουμε πει τελευταία) τρέξτε κατευθείαν στο επίσημο site του POV - Ray (http://www.povray.org). Εκεί θα βρείτε, εκτός από την τελευταία έκδοση του προγράμματος και την επίσημη τεκμηρίωση, και ένα πολύ πλούσιο περιβάλλον μοντελοποίησης κάτω από Windows. Θυμηθείτε ότι αφ' ενός δεν χρειάζεστε οπωσδήποτε το συγκεκριμένο περιβάλλον, αφού ουσιαστικά αυτό δημιουργεί τα αρχεία κειμένου που αποτελούν την είσοδο του POV, και αφ' ετέρου ο υπολογιστής σας δεν χρειάζεται να είναι παντοδύναμος για να το τρέξει. Μια δοκιμή σίγουρα θα σας πείσει.



HARDWARE

ΤΑ ΕΛΑΦΡΑ ΒΑΡΗ

Pentium 100, 16MB RAM, 1.8GB σκληρός δίσκος, Κάρτα οθόνης Matrox Mystique 2MB RAM, Ψηφιακό monitor 15"

SOFTWARE

- ✓ CorelDRAW! 7
- ✓ Asymetrix 3D F/X
- - Macromedia Extreme 3D
- ✓ Persistence of Vision - POV - Ray (freeware)
- ✓ ACDSee (shareware)
- ✓ GIF Construction Set (shareware)
- ✓ Βιβλιοθήκη προγραμματισμού Renderware (μαζί με το αντίστοιχο Βιβλίο)

Συνολικά το μηχάνημα που περιγράψαμε μπορεί να αποτελέσει μια αξιόλογη πλατφόρμα ανάπτυξης για κάποιον που δεν θέλει να επενδύσει πολλά χρήματα ή απλώς θέλει να δοκιμάσει το "χέρι" του. Θα μπορούσε, για παράδειγμα, να ικανοποιήσει έναν ανήσυχο φοιτητή, κάποιον που θέλει να εμπλουτίσει τις γνώσεις και τους ορίζοντές του ή ακόμα και μια μικρή εταιρία εκδοτικών εφαρμογών (για παράδειγμα, κάρτες, προσκλήσεις, αφίσες κ.λπ.). Αποτελεί επίσης έναν καλό στόχο για όποιον θέλει, με λίγα έξοδα και φασαρία, να αναβαθμίσει το μηχάνημά του, ώστε να είναι αρκετό για κάποιες από τις εργασίες ή ασχολίες που αναφέραμε.

...Τα Μεσαια Βαρη

Εδώ τα πράγματα αρχίζουν και γίνονται πιο δύσκολα αλλά και πιο ενδιαφέροντα. Το συγκεκριμένο μηχάνημα αφορά στους πιστούς του χώρου, που όμως δεν έχουν την πολυτέλεια για πολύ μεγάλες επενδύσεις. Ενα μηχάνημα όπως αυτό κοστίζει γύρω στο μισό εκατομμύριο, ενώ τα πακέτα που αναφέρονται απαιτούν άλλο ένα εκατομμύριο για την αγορά τους. Μπορεί αυτά τα ποσά να φαίνονται - και είναι - πολύ υψηλά, αλλά μην ξεχνάμε ότι παίζουμε πλέον με πανίσχυρα παιχνίδια. Ενα τέτοιο μηχάνημα μπορεί να μην είναι πλέον state of the art, αλλά θα μπορεί να αντεπεξέλθει σε οποιεσδήποτε απαιτήσεις για πολύ καιρό ακόμα, καθώς συμπυκνώνει ίσως τη μεγαλύτερη υπολογιστική δύναμη σε σχέση με το κόστος του. Εκτός αυτού, όμως, το οποίο χωρίς παράπονα πληρώνει ένας χομπίστας του χώρου όπως άλλοι πληρώνουν για τα ρούχα ή τα αυτοκίνητά τους, ένα μεγάλο τμήμα αυτών των εξόδων μπορεί να αποσβεστεί συνδυάζοντας το τερπνόν μετά του ωφελίμου. Για να μιλήσουμε και λίγο για την ταμπακιέρα, οι παρουσιάσεις σε υπολογιστή χώρων ή αντικειμένων που δεν υπάρχουν, μπορούν να κοστίσουν για έναν πελάτη όσο αντέχει η τσέπη του. Ενα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι το ποσό που άκουσε ένας μηχανικός, όταν ζήτησε ένα video δέκα δευτερολέπτων από ένα φανταστικό κτίριο που θα φαινόταν πάνω σε μια βιομηχανική έκταση. Η τιμή που ζητήθηκε ήταν δέκα εκατομμύρια, δηλαδή ένα ολόκληρο εκατομμύριο ανά δευτερόλεπτο. Δεν



λέω, το studio που ζήτησε αυτά τα λεφτά έχει κάνει μια σημαντική επένδυση και πρέπει να την αποσβέσει, αλλά τελικά η χρέωση πρέπει μάλλον να συμβαδίζει με τη δυσκολία και τον προϋπολογισμό του έργου και όχι με το όνομα και τον εξοπλισμό του σχεδιαστή.

Σε λιγότερο πρακτικά ζητήματα, το software που συνοδεύει το μηχάνημα αυτό δίνει μια γεύση από παράδεισο. Για να καταλάβει κάποιος την αξία του Lightwave, αρκεί να ανοίξει την τηλεόρασή του: Babylon 5, Xena, X-Files και πρόσφατα η συμπαθέστατη διαφήμιση των M & Ms πέρασαν και περνούν πρώτα από το πακέτο της Newtek προτού φθάσουν στις οθόνες μας. Το θετικό με το Lightwave είναι ότι δεν είναι ιδιαίτερα απαιτητικό ως πακέτο, αφού η μεταβλητή ποιότητα απόδοσης μπορεί να προσαρμοστεί στις δυνατότητες του υπολογιστή μας, ενώ χάρη στο πλήθος των πρόσθετων λειτουργιών που κυκλοφορούν με τη μορφή plug-ins, τα εφέ που μπορεί να πετύχει κάποιος γίνονται κάθε μέρα και πιο πολλά: από δημιουργία και εμψύχωση (animation) φυσικών αντικειμένων ή ανθρωπόμορφων χαρακτήρων μέχρι διακόσμηση και καρτούν, το Lightwave φαίνεται να δίνει εύκολα σάρκα και οστά στις ιδέες μας χωρίς ιδιαίτερο κόπο. Το Illustrator, από την άλλη μεριά, φαίνεται για τους χρήστες των PCs να ζει στη σκιά του CorelDRAW! - για μια διαφορετική όμως γνώμη, ρωτήστε όσους δουλεύουν σε Mac (ξέρω, δεν είναι ευχάριστο, αλλά μόνο για μια φορά...). Η απάντηση που θα λάβετε είναι ότι συγκρίνοντας αυστηρά το CorelDRAW! με το Illustrator, το δεύτερο θα φανεί τουλάχιστον ισάξιο του πρώτου και σε αρκετές περιπτώσεις πολύ καλύτερο. Ο λόγος που εδώ προτείνουμε το πακέτο της Adobe είναι για να ανοίξουμε χώρο σε ένα πιο γνωστό "αδελφάκι" του, το Photoshop.



Αγοράζοντας το πακέτο του CorelDRAW! είναι λογικό να μην έχει κανείς διάθεση να προμηθευτεί ένα ακόμα πακέτο επεξεργασίας εικόνας, αφού ήδη θα έχει το PhotoPAINT. Οι δυνατότητες όμως και η ταχύτητα του Photoshop είναι αξεπέραστες και αξίζουν οποιαδήποτε θυσία. Από τα δεκάδες καλλιτεχνικά ή όχι φίλτρα που το συνοδεύουν και τους καλύτερους και ταχύτερους αλγορίθμους επεξεργασίας εικόνων, μέχρι την υποστήριξη πολλαπλών επεξεργαστών και του MMX, προτού ακόμα αυτό εμφανιστεί στην αγορά, το πακέτο της Adobe είναι το ιδανικότερο βοήθημα για τον απλό χρήστη ή τον επαγγελματία. Είναι από τις λίγες φορές που η εγκαταστημένη βάση ενός πακέτου και η πραγματική συντριβή του ανταγωνισμού, δείχνουν την ποιότητα και τη δύναμή του. Εκτός αυτού, η βιβλιοθήκη OpenGL μπορεί να δημιουργήσει προγράμματα που επιταχύνονται από τα Windows NT ή από αντίστοιχους 3D accelerators, για να δώσουν rendered εικόνες σε σχεδόν πραγματικό χρόνο, κάτι που εκμεταλλεύεται πλήρως και το Lightwave. Η κάρτα οθόνης που προτείνουμε δεν είναι ένας τέτοιος επιταχυντής, όμως αυτό δεν μας εμποδίζει στην ανάπτυξη ενός προγράμματος όπως αυτό που αναφέραμε, κρατώντας παράλληλα το κόστος σε κάποιο λογικό πλαίσιο. Μαζί με το υπόλοιπο software που προτείνουμε, ο περήφανος χρήστης αυτού του μηχανήματος μπορεί να περ-

ΤΑ ΜΕΣΑΙΑ ΒΑΡΗ

HARDWARE

Pentium 166, 32MB RAM, 2GB σκληρός δίσκος, κάρτα οθόνης, MGA Millenium, Monitor 17"

SOFTWARE

- *LightWave 5.0*
- *Illustrator (αναμένεται νέα έκδοση)*
- *Adobe Photoshop 4*
- *Βιβλιοθήκη γραφικών OpenGL (μαζί με το συνοδευτικό βιβλίο)*


ΑΧΤΥΠΗΤΕΣ ΤΙΜΕΣ ΚΑΙ ΔΩΡΕΑΝ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ
Futureland
στην Αγ. Παρασκευή
ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ
CD ROM • ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ • INTERNET • ΒΙΒΛΙΑ • ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ
ΕΓΓΥΗΣΗ ΧΑΜΗΛΩΝ ΤΙΜΩΝ
Αν βρείτε χαμηλότερη τιμή σας επιστρέφουμε την διαφορά
ΕΙΔΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΓΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΕΙΕΣ ΜΕΧΡΙ 30 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 1997
ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
AIR WARRIOR II
M1A2 ABRAMS
KOFUN
THE CITY OF LOST CHILDREN
FALLEN HAVEN
RED ALERT
MAGIC THE GATHERING
MDK
ΠΩΛΗΣΕΙΣ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΚΑΙ ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΙ ΚΥΠΡΟ
VISA
FLYING CORPS
KICK OFF 97
DIABLO (PC CD-ROM)
DIABLO
AGE OF SAIL (PC CD-ROM)
AGE OF SAIL
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥΛΑΝΕ ΠΟΛΛΟΙ
ΦΙΛΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΚΑΙ SERVICE
ΟΜΩΣ ΜΟΝΟ ΣΤΗ FUTURELAND
DIE HARD TRILOGY
KRUSH, KILL 'N' DESTROY
LANDS OF LORE II
Futureland
ΣΥΝΟΛΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ MULTIMEDIA
ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ VENUS (1ος Οροφος)
Αγ. Ιωάννου 18-20, 153 42 Αγ. Παρασκευή
Τηλ.: 6015.535, Fax-Τηλ.: 6004.221
E-Mail: futland @ mail. acropolis. gr



νά ατέλειωτες ώρες δημιουργικής απασχόλησης μπροστά στο monitor του με εντυπωσιακά αποτελέσματα. Θυμηθείτε μόνο να μην τσιγκουνευτείτε στην αγορά του monitor, καθώς είναι ένα από τα τμήματα του υπολογιστή σας που θα σας μείνει για καιρό και έχει άμεση επιρροή στην προσωπική σας υγεία.



...Τα Βαρεα Βαρη

Αν η προηγούμενη σύνθεση σας φάνηκε κάπως "βαριά", αυτή εδώ δίνει το τελειωτικό χτύπημα. Ενα συνολικό κόστος που αρχίζει από τέσσερα και έχει πολλά, μα πολλά μηδενικά είναι αρκετό να αποθαρρύνει τους τυχόν περίεργους και να προσελκύσει μόνο όσους σχεδιάζουν να ασχοληθούν επαγγελματικά με το χώρο. Οσοι λοιπόν σχεδιάσουν μια τέτοια επένδυση, βάλουν αντιστοίχως βαθιά το χέρι στην τσέπη και έχουν την ανάλογη υπομονή και επιμονή, σίγουρα θα αμειφθούν με δόξα και χρήμα. Το 3D Studio MAX ανήκει στην κορυφή της κατηγορίας του σε ό,τι αφορά τις επιδόσεις και το κόστος, από τότε ακόμα που έτρεχε σε DOS. Οι δυνατότητες δε που προσφέρει στο χρήστη φαίνονται από το γεγονός και μόνο ότι η γνωστή και πετυχημένη σειρά βιβλίων "Inside 3D Studio MAX" θα κυκλοφορήσει σε τρεις τόμους, μεγέθους καθένας ενός τηλεφωνικού καταλόγου, για να μπορέσει να τις περιγράψει. Σε συνδυασμό με το Photoshop, το MAX μπορεί να δημιουργήσει μια πληθώρα αντικειμένων και ειδικών εφέ, όπως τρισδιάστατη φλόγα ή βροχή, ρεαλιστικό περπάτημα ανθρώπινων μορφών και μια ποικιλία υπαρκτών ή όχι φωτεινών πηγών. Εκτός αυτού, το MAX είναι επεκτάσιμο με χαρακτηριστική ευκολία, καθώς με ελάχιστη γνώση προγραμματισμού σε Windows και, βασιζόμενος στα παραδείγματα που περιέχονται στο πακέτο, μπορεί κάποιος να υλοποιήσει λειτουργίες που δεν υπάρχουν στο MAX. Τέτοιες μπορεί να είναι συστήματα σωματιδίων (particle systems), από πυροτεχνήματα ή σαπουνόφουσκες, αλγορίθμους ray tracing στους οποίους αναφερθήκαμε προηγουμένως, μέχρι αυτόματη δημιουργία δέντρων και ένα σωρό άλλες ιδέες που ενδεχομένως έχει κάποιος. Η έξοδος μπορεί να είναι μια στατική εικόνα ή ένα video, οπότε είναι μάλλον απαραίτητο και ένα πακέτο επεξεργασίας και ειδικών εφέ. Το Premiere αποτελεί μια σίγουρη λύση, χωρίς να καταφύγει κάποιος σε εξωτικούς controllers εγγραφής και το αντίστοιχο λογισμικό. Επιλέξαμε κατά την παρουσίαση αυτή να μη θίξουμε τον τομέα των συσκευών εξόδου, των εκτυπωτών και των καρτών εγγραφής σε video. Ο λόγος είναι ότι οι συνήθεις εκτυπωτές δεν αρκούν για να αποτυπώσουν με καλή ποιότητα ένα σχέδιο ή μια φωτογραφία, ενώ στις μεγαλύτερες τιμές επικρατεί χάος, όπως άλλωστε και στις κάρτες video, ειδικά τώρα που καθίσταται σημαντικός παράγοντας η συμπίεση MPEG. Γενικά, θα λέγαμε ότι η Epson κυριαρχεί στις χαμηλές κατηγορίες εκτυπωτών με τον Stylus, ενώ οι inkjet plotters της Hewlett Packard είναι η πιο αξιόπιστη λύση για εκτυπώσεις μεγαλύτερου μεγέθους και ποιότητας. Οσον αφορά στις κάρτες video, η παράδοση της Fast είναι αρκετή, ενώ αν η Newtek αποφασίσει να μεταφέρει το Toaster από την Amiga στα PCs, θα κερδίσει μάλλον το στοίχημα στα πιο ακριβά μηχανήματα.

LightWave 3D 5.0

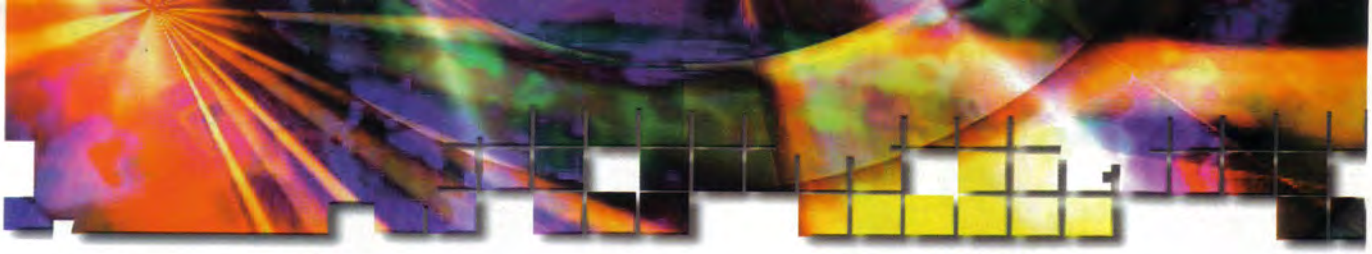
HARDWARE

ΤΑ ΒΑΡΕΑ ΒΑΡΗ

Pentium Pro 200, 64MB RAM, 4GB σκληρός δίσκος, Κάρτα οθόνης Oxygen 102 8MB, Monitor Viewsonic 21"

SOFTWARE

- ✓ *Kinetix 3D Studio MAX*
- ✓ *Kinetix Character Studio*
- ✓ *Adobe Photoshop 4*
- ✓ *Adobe Premiere 4.2*
- ✓ *Adobe Illustrator*



Για να επανέλθουμε στο μηχάνημά μας, το Premiere εκτός από τη συρραφή video clips και τη μετάβαση από το ένα στο άλλο, μπορεί να φροντίσει με επιτυχία και την προσθήκη και το συγχρονισμό ήχου και εικόνας, καθώς και τα ειδικά εφέ που αφορούν στο video (παράθυρα, wipes κ.λπ.). Είναι ιδανικό για παραγωγές mlutimedia και video σε οποιοδήποτε μέσο (Internet, CD-ROM authoring, κασέτες video, κ.λπ.). Γενικά, πρόκειται για ένα μηχάνημα χαρά Θεού, που όμως απαιτεί εκτός από το κόστος αγοράς και την ανάλογη εκπαίδευση. Πάντως, με την πρόοδο και ανάπτυξη των γραπτών και ηλεκτρονικών μέσων και τις άπειρες διαφημίσεις που τα συνοδεύουν είναι μάλλον εύκολο με ένα τέτοιο μηχάνημα να γίνει απόσβεση μιας επένδυσης, αρκεί βέβαια να επιδείξει και ο χρήστης την ανάλογη φιλομάθεια και ζήλο.

...ΕΝΑ PC ΓΙΑ ΤΟ ΣΠΙΤΙ

Για να ελαφρύνουμε τώρα στο τέλος την ατμόσφαιρα, όποιος αγοράσει ένα τέτοιο μηχάνημα, μπορεί να γίνει αμέσως ο καλύτερος φίλος μου.

HARDWARE

ΕΝΑ PC ΓΙΑ ΤΟ ΣΠΙΤΙ

TDZ INTERGRAPH 400 (2x Pentium Pro) ,128MB RAM, Κάρτα οθόνης Intense 3D , Monitor Mitsubishi XC3725C 37" (ολογράφως τριάντα επτά!)

SOFTWARE

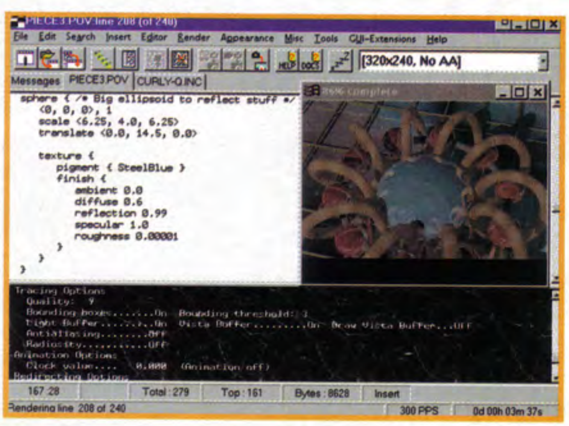
✓ Microsoft Softimage 3.51 Extreme

Τίποτε άλλο

Το κόστος του υπολογιστή και του πακέτου δεν το γράφουμε. Αρκεί όμως να πούμε ότι ένα τέτοιο μηχάνημα έχει μάλλον θέση στο έντυπο Ε9 της εφορίας, μαζί με τα κότερα και τα ακίνητα. Γιατί το αναφέρουμε; Διότι αποτελεί το κρυφό όνειρο κάθε κομπιουτερά, πόσο μάλλον ενός πωρωμένου γραφικού τύπου. Γιατί; Η απάντηση έρχεται πάλι από το Hollywood: Jurassic Park, Terminator και μικρότεροι ρόλοι στο Toy Story και σε άλλα φιλμ δίνουν στο Softimage το Οσκαρ "καλύτερου πακέτου για τα πάντα". Από ανθρώπους που περπατάνε και μιλάνε, μέχρι εξωγήινους πολεμιστές έχει το μενού. Το hardware είναι βέβαια ανάλογο - μην ξεχάσετε να αγοράσετε και ένα ξεχωριστό δωμάτιο για να χωρέσει το monitor...







Φαντάζομαι ότι καλύψαμε όλους τους τομείς της δραστηριότητας των γραφικών και κάθε κατηγορία ενδιαφερόμενου χρήστη. Η παράθεση των πιο σημαντικών "παικτών" σε αυτόν τον αγώνα για κυριαρχία είναι αρκετή για να δείξει πόσο ψάξιμο χρειάζεται κάποιος - και πόσες παροιμίες πρέπει να ξέρει - για να διαλέξει το καλύτερο εργαλείο. Στο κάτω-κάτω, όμως, οι υπολογιστές και τα πακέτα είναι μόνο αυτό, δηλαδή εργαλεία. Κανένα υπολογιστικό σύστημα δεν μπορεί να υποκαταστήσει τη φαντασία, την έμπνευση και την προσωπική σφραγίδα κάποιου σε ένα έργο τέχνης. Συνεπώς, ό,τι PC και να έχετε στο σπίτι ή τη δουλειά συνεχίστε την προσπάθεια. Κανείς άξιος δεν χάθηκε. ■

ΤΟ POWER BOX ΠΕΡΙΕΧΕΙ

> Το POWER CD-ROM για ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΣΥΝΔΕΣΗ με το Internet και τα δημοφιλέστερα προγράμματα για όλες τις υπηρεσίες του. (MS Internet Explorer, MS Mail & News, MS NetMeeting, Shareware Programs & Utilities).

> Εγγραφή και τρίμηνη συνδρομή στο Internet, μέσω της CompuLink, με True PPP/Dynamic IP Address και 24ΩΡΗ ΠΡΟΣΒΑΣΗ.

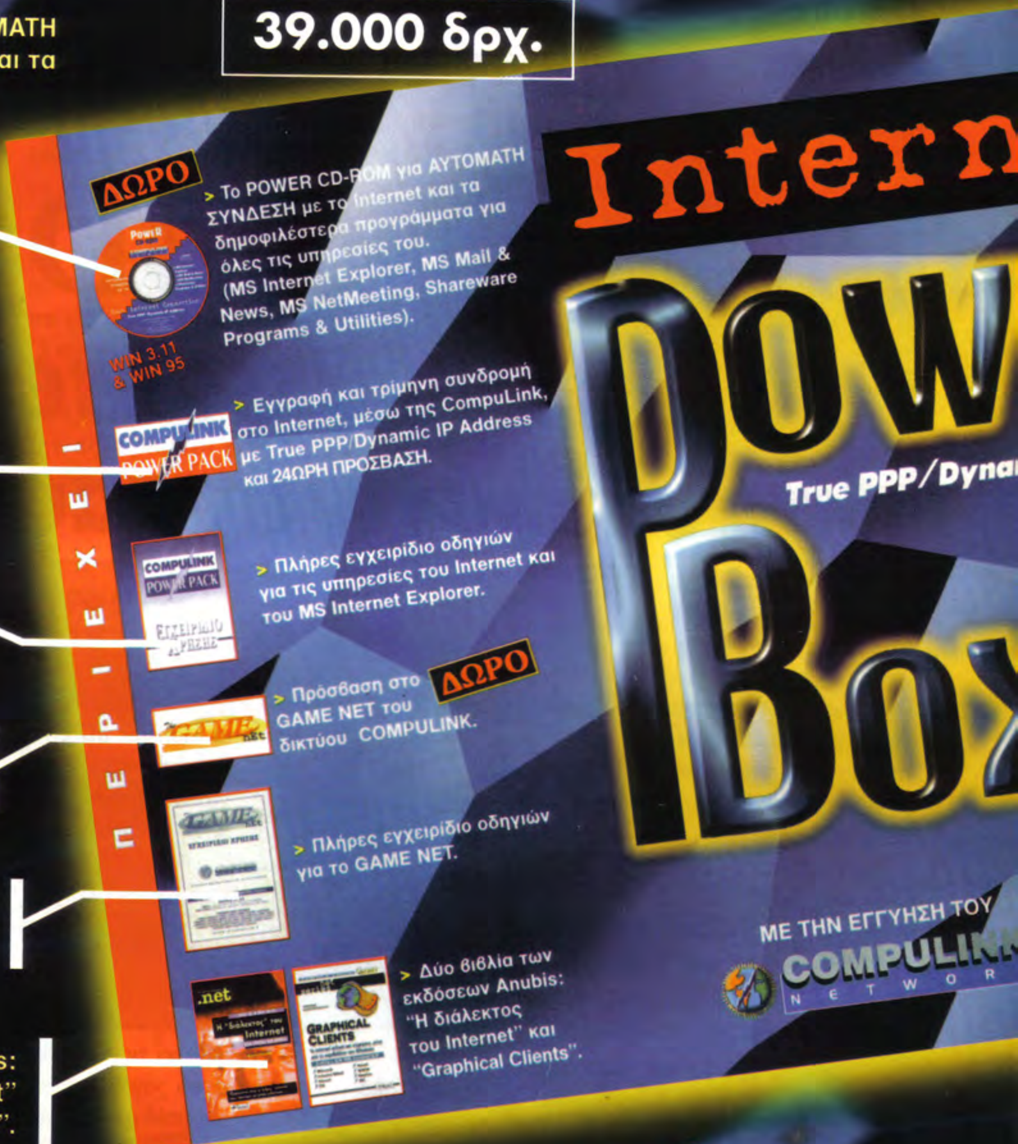
> Πλήρες εγχειρίδιο οδηγιών για τις υπηρεσίες του Internet και του MS Internet Explorer.

> Πρόσβαση στο GAME NET του δικτύου COMPULINK.

> Πλήρες εγχειρίδιο οδηγιών για το GAME NET.

> Δύο βιβλία των εκδόσεων Anubis: "Η διάλεκτος του Internet" και "Graphical Clients".

39.000 δρχ.



ΔΩΡΟ

- Πρόσβαση στο GAME NET, το δίκτυο multi-player games της CompuLink, με πλήρες εγχειρίδιο οδηγιών.
- Ενα mousepad, με χρήσιμες διευθύνσεις του Internet.

ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΕ ΟΛΕΣ ΑΝΕΞΑΙΡΕΤΩΣ ΤΙΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΤΟΥ INTERNET

• E-mail • Telnet • World Wide Web • FTP • IRC • Usenet

ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ: ΛΙΑΝΙΚΗ Τηλ.: 3801761, ΧΟΝΔΡΙΚΗ Τηλ.: 9245910, Fax: 9242219

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ

COMPUPRESS S.A.

ΑΘΗΝΑ: Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9238672, 9245910, fax: 9216847
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663
e-mail: cpress@compulink.gr

ΜΕ ΤΗΝ ΕΓΓΥΗΣΗ ΤΟΥ

COMPULINK NETWORK

DIAMOND MONSTER 3D

Μεταμορφώστε τον υπολογιστή σας σε Coin-Op!

Οι κάρτες γραφικών, οι οποίες -εκτός των άλλων- προσφέρουν επιτάχυνση σε γραφικά τριών διαστάσεων, είναι πλέον γεγονός εδώ και αρκετό καιρό. Μέχρι στιγμής, όμως, δεν είχε κάνει την εμφάνισή του ένας "αφοσιωμένος" 3D επιταχυντής που θα επέτρεπε να γίνουν πράξη τρισδιάστατα γραφικά κορυφαίας ποιότητας και επιδόσεων. Diamond Monster 3D, καλώς όρισες!

του Ιάσονα Δούζα
jasond@compulink.gr

Η Diamond Monster 3D είναι ένας "αφοσιωμένος" επιταχυντής για 3D γραφικά, με δυνατότητες και χαρακτηριστικά που σίγουρα δημιουργούν εντυπώσεις. Η 3D κάρτα της Diamond δεν έχει τη δυνατότητα να προσφέρει επιτάχυνση σε γραφικά δύο διαστάσεων, οπότε είναι απαραίτητη η ύπαρξη κάρτας γραφικών στο σύστημά μας που θα αναλαμβάνει τις συνήθεις λειτουργίες. Το chipset της Monster 3D είναι το Voodoo Graphics, κατασκευαστής του οποίου είναι η εταιρία 3Dfx Interactive. Το συγκεκριμένο chipset αποτελείται από δύο επεξεργαστές και οι 3D κάρτες που βασίζονται σε αυτό προσφέρουν κορυφαία απόδοση σε κάθε τομέα. Μέχρι στιγμής, τα προϊόντα που κυκλοφορούν με το πανίσχυρο αυτό chipset, εκτός της Monster 3D, είναι η Orchid Righteous 3D και η RealVision Flash 3D.

Η 3Dfx Interactive παρουσίασε το chipset Voodoo Graphics τον Νοέμβριο του 1995. Το Voodoo Graphics έχει τη δυνατότητα να προσφέρει φωτορεαλιστικά γραφικά που δεν έχουν επανεμφανισθεί στα PCs, ενώ προσφέρει αναπτυγμένες τεχνικές επεξεργασίας και κορυφαία απόδοση που δεν είναι δυνατό να συγκριθεί με τις πολυκάρτες γραφικών οι οποίες προσφέρουν πάντα μία συμβιβαστική λύση. Το chipset περιλαμβάνει χαρακτηριστικά όπως triangle setup, trilinear filtering, Z-buffering, alpha-blending, level-of-detail MIP mapping και anti-aliasing, απαραίτητα για ένα ρεαλιστικό περιβάλλον. Επιπροσθέτως, υποστηρίζονται μοναδικά ειδικά effects, περιλαμβανομένων του texture compositing και morphing, per-pixel atmospheric effects και texture animation, τα οποία μπορούν να δημιουργήσουν μία πρωτόγνωρη εμπειρία.

Το μοναδικό ίσως μειονέκτημα του Voodoo Graphics είναι το ότι δεν υποστηρίζει 3D σε παράθυρο αλλά μόνο full-screen. Ετσι, διάφορες εφαρμογές όπως browsers για



το Internet και multimedia τίτλοι που χρειάζονται προβολή 3D σε παράθυρο δεν είναι δυνατό να επωφεληθούν από τα χαρακτηριστικά του. Επίσης, η αρχιτεκτονική του chipset είναι τέτοια που δεν του επιτρέπει να εκμεταλλευθεί την ισχύ των ισχυρών επεξεργαστών. Αυτό μπορεί να θεωρηθεί τόσο ως μειονέκτημα όσο και ως πλεονέκτημα. Μειονέκτημα διότι, σε περίπτωση που διαθέτετε έναν "δυνατό" επεξεργαστή (όπως έναν Pentium Pro), δεν θα μπορέσετε να τον εκμεταλλευθείτε πλήρως, ώστε να αυξήσετε την απόδοση του Voodoo και πλεονέκτημα διότι, εάν διαθέτετε έναν "ανίσχυρο" επεξεργαστή (όπως έναν Pentium 133MHz!), θα έχετε σχεδόν κορυφαία απόδοση.

Πολλές κατασκευάστριες εταιρίες coin-op -ανάμεσά τους οι Acclaim, Atari Games και Taito- αναμένεται να υποστηρίξουν έμπρακτα το chipset της 3Dfx, χρησιμοποιώντας το στις νέες δημιουργίες τους. Η Atari Games έχει ήδη έτοιμους τους τίτλους "Wayne Gretzky's 3D Hockey" και "San Francisco RUSH Extreme Racing", οι οποίοι χρησιμοποιούν το Voodoo Graphics, ενώ η TAITO, ένας από τους μεγαλύτερους κατασκευαστές coin-op, έχει ήδη κλείσει συμφωνία με την 3Dfx Interactive για τη χρησιμοποίηση του Voodoo Graphics στα μελλοντικά coin-op της μέσω του από κοινού αναπτυγμένου συστήματος TAITO WOLF. Σημειώνουμε, επίσης, ότι το πρώτο coin-op που χρησιμοποιούσε τη δύναμη του Voodoo Graphics ήταν το "Home Run Derby" της Interactive Light Inc.

Αξίζει δε να σημειωθεί ότι ακριβώς το ίδιο chipset που χρησιμοποιείται στη Monster 3D, ύστερα από συνεργασία με την εταιρία Systems Technology Inc., χρησιμοποιείται στους εξομοιωτές εικονικής πραγματικότητας (virtual reality) για την εκπαίδευση των αλεξιπτωτιστών του αμερικανικού στρατού! Βέβαια, η κάρτα που είναι τοποθετημένη στα κατά τα άλλα κοινά συστήματα PC είναι της ίδιας της 3Dfx Interactive, ακούει στο όνομα Obsidian και διαθέτει ενσωματωμένα δύο chipset Voodoo Graphics (δηλαδή, τέσσερα chips), τα οποία υποστηρίζονται από 16MB EDO DRAM!

Η εγκατάσταση της Monster 3D είναι μία σχετικά απλή διαδικασία. Η κάρτα τοποθετείται σε ένα PCI bus και κατόπιν συνδέεται με την κάρτα γραφικών σας, μέσω ενός καλωδίου που παρέχεται. Συγκεκριμένα, συνδέουμε το monitor μας στη Monster 3D και ύστερα τη Monster 3D με την κάρτα γραφικών, χρησιμοποιώντας το εξωτερικό καλώδιο που παρέχεται για το σκοπό αυτόν. Ο συγκεκριμένος τρόπος διασύνδεσης εξασφαλίζει στην κάρτα την απρόσκοπτη λειτουργία με κάθε κάρτα γραφικών, καθώς δεν υπάρχει λόγος συνεργασίας των δύο καρτών. Οταν η Monster 3D κληθεί από το παιχνίδι ή την εφαρμογή, αναλαμβάνει εξ ολοκλήρου την παραγωγή τρισδιάστατων γραφικών και, ουσιαστικά, θέτει εκτός λειτουργίας την κάρτα γραφικών του συστήματος.





Η Monster 3D διαθέτει 4MB μνήμη EDO DRAM των 50ns προσπέλασης δεδομένων. Από αυτά, τα 2MB χρησιμοποιούνται για μνήμη frame buffer και χρήση Z-buffering, ενώ τα υπόλοιπα 2MB για την αποθήκευση textures. Το RAM DAC των 135MHz επιτρέπει στην κάρτα να λειτουργήσει με refresh rates έως 120Hz.

Η Diamond Monster 3D διαθέτει, προς το παρόν, drivers μόνο για τα Windows 95 και όχι για τα Windows NT 4.0, τα οποία όμως αναμένεται σύντομα να υποστηριχθούν με την κατασκευή drivers για Direct3D και OpenGL.

Η ελάχιστη απαίτηση της Monster 3D είναι ένας Pentium 75MHz με 8MB RAM, ενώ προτείνεται ένας Pentium 133MHz με 16MB RAM.

Τα παιχνίδια που μέχρι στιγμής παρέχουν υποστήριξη για το Voodoo Graphics είναι τα εξής: CyberGladiators, Descent II, Quake, POD, Scorched Planet, Tigershark, Tomb Raider, Toshinden, Mech Warrior 2,



VR Soccer '96, Whiplash, Independence Day, EF2000, Simcopter, καθώς και όσα χρησιμοποιούν το API Direct3D της Microsoft όπως τα: Hellbender, Monster Truck Madness, Agile Warrior, CyberDome, Die Hard Trilogy, HyperBlade, Terracide, Wildride κ.ά. Μέχρι τα Χριστούγεννα, τα υποστηριζόμενα παιχνίδια αναμένεται να πληθύνουν, καθώς οι κατασκευαστές δείχνουν έμπρακτα την υποστήριξή τους για τις κάρτες που βασίζονται στο Voodoo. Εκτός αυτού, η συμβολή του Direct3D για παιχνίδια που θα τρέχουν σε όλες τις 3D κάρτες (αλλά με εμφανώς καλύτερα αποτελέσματα σε αυτές με το Voodoo) μπορεί να αποδειχθεί καθοριστική. Φυσικά, τα παιχνίδια που παρέχουν άμεση υποστήριξη για το Voodoo Graphics αποδίδουν σαφώς καλύτερα αποτελέσματα. Στο σημείο αυτό αναφέρουμε ότι, για τα περισσότερα παιχνίδια που προαναφέραμε, απαιτείται η απόκτηση των σχετικών αρχείων από το Internet, που θα μας επιτρέψουν να αποκτήσουμε πρόσβαση στα χαρακτηριστικά του Voodoo Graphics. Σημειωτέον, τέλος, ότι εκτός από τα παιχνίδια μπορούν να επωφεληθούν και οι πολύ ισχυρές 3D εφαρμογές που χρησιμοποιούνται για επαγγελματική χρήση.



ΣΥΝΑΡΠΑΣΤΙΚΕΣ ΕΜΠΕΙΡΙΕΣ!

Μετά την τοποθέτηση της Monster 3D, δοκιμάσαμε σε αυτήν τρία παιχνίδια και συγκεκριμένα τα Quake, Tomb Raider και CyberGladiators. Ο,τι και αν αναφέρουμε για τις δυνατότητες της κάρτας θα είναι λίγο. Τα γραφικά και στα τρία παιχνίδια δεν είχαν να ζηλέψουν τίποτα από τα καλύτερα coin-op. Ειδικά όσον αφορά στο Tomb Raider, δίνεται η εντύπωση ενός διαφορετικού παιχνιδιού! Η ομαλότητα της κίνησης, δε, ήταν κάτι το ανεπανάληπτο, αφού στο σύστημα της δοκιμής μας (Pentium-MMX 200MHz, 32MB EDO-RAM) σπάνια παρατηρήσαμε ποσό κάτω των 30 frames το δευτερόλεπτο! Πιο συγκεκριμένα,

στο Quake απέδιδε συνεχώς γύρω στα 26-27 frames το δευτερόλεπτο, ωστόσο πρέπει να σημειωθούν δύο τινά: πρώτον, η έκδοση του Quake βρίσκεται ακόμα σε δοκιμαστικό στάδιο (Beta) και, δεύτερον, δεν είναι κατασκευασμένο αποκλειστικά για το Voodoo Graphics, αλλά για όσες κάρτες γραφικών ακολουθούν το πρότυπο OpenGL. Το Tomb Raider δεν έπεφτε ποτέ κάτω από τα 30 frames το δευτερόλεπτο, εκτός και αν ενεργοποιούσαμε το χαρακτηριστικό anti-aliasing, περίπτωση στην οποία ελάχιστα ήταν τα σημεία που "έπεσε" έως τα 21 frames το δευτερόλεπτο. Καθώς, όμως, η ποιοτική συνεισφορά του anti-aliasing παρατηρείται ελάχιστα στη συνολική εικόνα (ωστόσο, είναι μία άκρως εξειδικευμένη τεχνική που επιβαρύνει ιδιαίτερα τον επεξεργαστή), δεν ενδείκνυται η χρήση του τόσο στο Tomb Raider όσο και στα μελλοντικά παιχνίδια. Το CyberGladiators, τέλος, δεν έπεσε ποτέ κάτω από τα 30 frames το δευτερόλεπτο.



Ολα τα παιχνίδια έτρεχαν σε ανάλυση 640x480 με 65.000 χρώματα (η μέγιστη ανάλυση της κάρτας είναι 800x600 με 65.000 χρώματα).

Γενικά, η συνολική εικόνα που αποκομίσαμε από τη Monster 3D ήταν άριστη και επιχειρώντας μία σύγκριση με τις πιο σύγχρονες παιχνιδομηχανές παρατηρούμε ότι υπερτερεί σε έναν πολύ μεγάλο βαθμό. Εάν, λοιπόν, θέλετε να εντυπωσιάσετε τον φίλο σας που σας τη "λέει" με τις δυνατότητες του Playstation, αποκτήστε τη Monster 3D, αλλά μην επιχειρήσετε σύγκριση, διότι δεν αξίζει καν τον κόπο! ■

DIAMOND MONSTER 3D

ΕΙΔΟΣ: Κάρτα γραφικών
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Diamond Multimedia
ΔΙΑΘΕΣΗ: Πουλιάδης και Συν., Λ. Συγγρού 150 και Αριστοτέλους, τηλ.: 9242072
ΤΙΜΗ (8MB): 146.000 δρχ.

MICROCHIP
Με το κλειδί στο χέρι

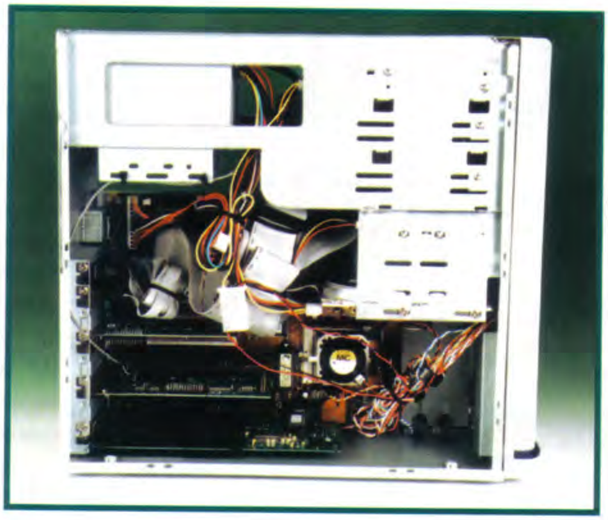
Ακολουθώντας την "αρχιτεκτονική" των home PCs που κατακλύζουν την αγορά του εξωτερικού, πολλές ελληνικές εταιρίες συναρμολόγησης υπολογιστών έχουν παρουσιάσει τις δικές τους λύσεις προσαρμοσμένες στα δεδομένα της χώρας μας.

του Γιώργου Ροπόδη
gnr@compulink.gr

Τα ελληνικής συναρμολόγησης PCs δεν είναι πλέον "γυμνά", καθώς συνοδεύονται από μια μεγάλη σειρά περιφερειακών συσκευών και τίτλων software. Το ελληνικό home PC φαίνεται, έστω και δειλά, να κάνει αισθητή την παρουσία του. Το νέο αυτόν δρόμο ακολουθεί και η εταιρία Microchip προσφέροντας μια λύση που διαθέτει όλα τα χαρακτηριστικά ενός πλήρους συστήματος. Στο εσωτερικό του καλαίσθητου case των 230W που φέρει και την TUV πιστοποίηση χτυπά μια πανίσχυρη "καρδιά", ένας Pentium επεξεργαστής της Intel με συχνότητα λειτουργίας 200 MHz. Το γεγονός ότι η εταιρία προμηθεύεται (προφανώς) τον επεξεργαστή σε box (retail) συσκευασία προσφέρει στο χρήστη τη δυνατότητα να βρει ακόμα και manual (που συνοδεύει τον υπολογιστή) για το συγκεκριμένο εξάρτημα. Η βάση πάνω στην οποία έχει συναρμολογηθεί ο εν λόγω υπολογιστής δεν είναι άλλη από τη διάσημη motherboard της Soyo με κωδικό όνομα 5VA5. Η συγκεκριμένη motherboard παρουσιάζει έναν από τους καλύτερους δείκτες τιμής/απόδοση και διαθέτει πλήθος χαρακτηριστικών. Αν και ο υπολογιστής της Microchip διαθέτει έναν Intel Pentium επεξεργαστή στα 200 MHz, η motherboard της Soyo μπορεί να δεχτεί όλους τους γνωστούς επεξεργαστές της Intel καθώς και τους MMX επεξεργαστές της ίδιας εταιρίας. Επίσης, υποστηρίζονται οι επεξεργαστές 6x86 της Curix (εκτός του P200+) και K5 της AMD. Το πιο βασικό και θετικό χαρακτηριστικό της motherboard της Soyo είναι η cache των 512 KB που διαθέτει και η οποία επιταχύνει τις επιδόσεις της. Από τις τέσσερις υποδοχές μνήμης των 72 pins που διαθέτει η motherboard, δύο είναι κατειλημμένες, προσφέροντας τη συνολική μνήμη των 16 MB τύπου EDO, ποσό που θεωρείται αυτήν τη στιγμή το ελάχιστο για τη σωστή λειτουργία του υπολογιστή κάτω από το περιβάλλον των Windows 95. Η μέγιστη ποσότητα μνήμης που μπορεί να εγκατασταθεί ανέρχεται στα 128 MB και μπορεί να είναι τύπου EDO ή FPM. Επίσης, στη διάθεση του χρήστη υπάρχει και μια DIMM υποδοχή για SDRAM μνήμη



που επιταχύνει ακόμα περισσότερο τις συνολικές επιδόσεις. Το chipset Triton II VX της Intel, το BIOS της Award, τα τέσσερα ISA καθώς και τα τέσσερα PCI slots είναι μερικά ακόμη από τα βασικά χαρακτηριστικά της motherboard της Soyo. Δεν λείπει, βέβαια, η υποστήριξη USB, η "table-free" τοποθέτηση μνήμης και η υποστήριξη flash memory για την εύκολη αναβάθμιση του BIOS. Την αποθήκευση των δεδομένων αναλαμβάνουν ένα floppy drive των 1.44 MB (Samsung), ένας σκληρός δίσκος της Quantum και ένα CD-ROM drive της Hitachi. Ο σκληρός δίσκος δεν είναι άλλος από το διάσημο μοντέλο Fireball 1280A με χωρητικότητα 1.27 GB, που διακρίνεται για τις επιδόσεις του. Βέβαια, η χωρητικότητα αυτή δεν είναι πλέον η μεγαλύτερη αλλά θεωρείται ως η ελάχιστη που θα πρέπει να έχει ο σημερινός υπολογιστής. Τον ίδιο δρόμο ακολουθεί και το CD-ROM drive της Hitachi, 8πλής ταχύτητας, ένα από τα καλύτερα μοντέλα στην κατηγορία του. Στο εσωτερικό του υπολογιστή της Microchip συναντήσαμε ακόμη μια κάρτα ήχου της Voice Master με την ονομασία Symphony 16. Πρόκειται για μια απλή 16μπιτη κάρτα ήχου που χρησιμοποιεί FM σύνδεση για την αναπαραγωγή των MIDI ήχων. Το βασικό chip της κάρτας δεν είναι άλλο από το γνωστό και "πολυφορεμένο" ESS1868 που διαθέτουν οι περισσότερες κάρτες ήχου που κυκλοφορούν στην αγορά. Η Symphony 16 διαθέτει εύρος ρυθμών δειγματοληψίας μεταξύ 4 και 44.1 KHz, ενώ διατηρεί συμβατότητα με Sound-Blaster, Adlib και Windows Sound System. Η πολυφωνία των 20 voices, η full-duplex δυνατότητα και η υποδοχή για wavetable κάρτα αποτελούν τα χαρακτηριστικά εκείνα που συμπληρώνουν την εικόνα της Voice Master. Στη συσκευασία του υπολογιστή ο χρήστης θα βρει ένα CD-ROM με όλους τους απαραίτητους drive (για όλα τα λειτουργικά συστήματα) και προγράμματα ήχου. Στα PCI slots της motherboard συναντάμε την απαραίτητη κάρτα γραφικών με την ονομασία Prolink η οποία, αν και δεν φημίζεται για τις επιδόσεις της, στηρίζεται στο chip 765 της S3 και διαθέτει 1MB DRAM μνήμη. Ετσι, η κάρτα μόλις που ακολουθεί



τις απαιτήσεις των καιρών που σε λίγο θα απαιτούν ως standard τα 2MB EDO DRAM. Το εσωτερικό του υπολογιστή της Microchip συμπληρώνεται από Fax/Modem SupraExpress 28.8i της Diamond Multimedia που ενσωματώνει voice δυνατότητες. Ως data modem, η εσωτερική αυτή συσκευή είναι ικανή να μεταφέρει δεδομένα με ταχύτητα 28.800 bps ακολουθώντας τα VFC και V.34 πρότυπα. Ως Fax/Modem, η ταχύτητά της φτάνει τα 14.400 bps, ενώ είναι συμβατή με class 1 software και μπορεί να συνεργαστεί σωστά με Group 3 συσκευές fax. Σίγουρα πρόκειται για ένα καλό modem που μπορεί να ανταποκριθεί με άνεση στις σημερινές απαιτήσεις του Internet και των λειτουργιών ενός γραφείου. Η καλή εξωτερική εικόνα που δημιουργεί το καλαίσθητο full-tower case συμπληρώνεται από το εργονομικό πληκτρολόγιο των 105 πλήκτρων και το "απαραίτητο" πλέον mouse της Microsoft.

Τη συνολική εικόνα του υπολογιστή της Microchip, από πλευράς hardware, συμπληρώνουν τα ηχεία PMPO των 50W και το μικρόφωνο (με βάση) της Target, ενώ η επιλογή της οθόνης φαίνεται πως έγινε (από την εταιρία Microchip) με σκοπό να διατηρηθεί και κατοχυρωθεί ο τίτλος του "home PC" για τον υπολογιστή της. Πρόκειται για το μοντέλο 449Xa Multimedia της Nokia, μιας εταιρίας που τα τελευταία χρόνια έχει κάνει τεχνολογικά άλματα. Το συγκεκριμένο monitor των 15 ιντσών διαθέτει μια σειρά θετικών χαρακτηριστικών όπως η υψηλή συχνότητα κάθετης σάρωσης, η Plug'n'Play δυνατότητα μέσω VESA DDC level 2AB, η εξοικονόμηση ενέργειας μέσω της PowerSaver λειτουργίας κ.ά. Στο μπροστινό μέρος του monitor, ο χρήστης θα βρει ένα εύχρηστο panel ρυθμίσεων με on-screen απεικόνιση των menus, ενώ τα ηχεία που είναι ενσωματωμένα στη συσκευή θα τον απαλλάξουν από επιπλέον καλώδια. Στο πλαϊνό μέρος του monitor υπάρχει υποδοχή για ακουστικά, ενώ, τέλος, στο πίσω μέρος υπάρχουν οι απαραίτητες υποδοχές για τη σύνδεση με την κάρτα ήχου.

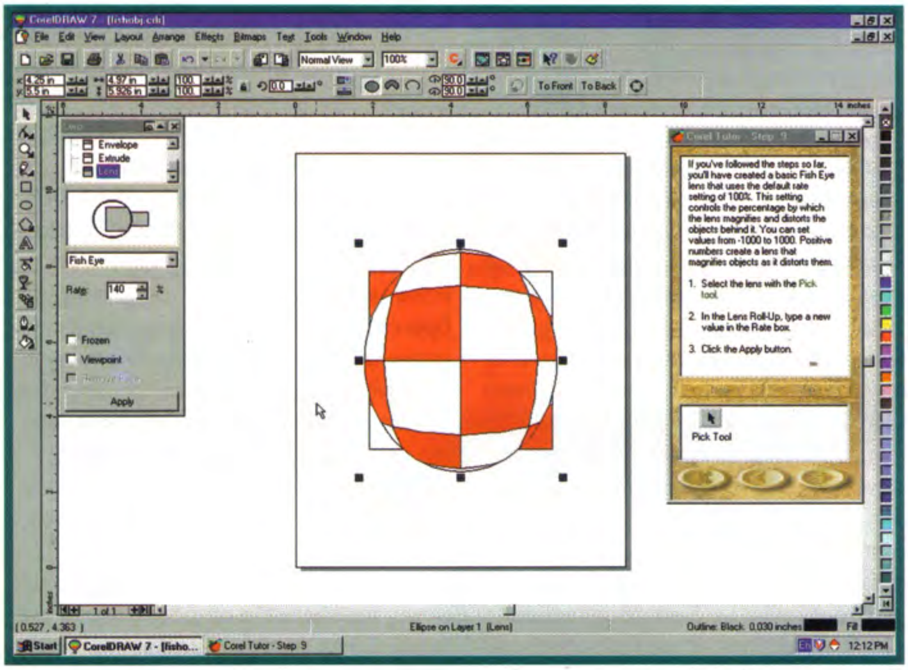
Οπως κάθε home PC, έτσι και ο υπολογιστής της Microchip συνοδεύεται από μια σειρά CD-ROM τίτλων καθώς και τη μικρής χρονικής διάρκειας σύνδεση με το Internet. Εκτός λοιπόν από την ελληνική έκδοση των Windows 95, ο χρήστης θα βρει τη γνωστή πλέον "Εγκυκλοπαίδεια 2002" (έκδοσης 1996) και το Hyper Lexicon. Για την τριών μηνών δωρεάν σύνδεση με το Internet, "περιμένει" ένα UserID στο δίκτυο "Ακρόπολις" που θα σας δώσει τη δυνατότητα να εκμεταλλευτείτε τις δυνατότητες του modem.

Ο υπολογιστής της Microchip αποτελεί μια διαφορετική πρόταση απέναντι στα "γυμνά" συστήματα που κυκλοφορούν στην αγορά και δίκαια, όσο υπερβολικό κι αν κρίνεται μπορεί να διεκδικήσει τον τίτλο του home PC, έναν τίτλο που έχουμε συνηθίσει να ακούμε μόνο όταν πρόκειται για υπολογιστές μεγάλων κατασκευαστών- συναρμολογητών του εξωτερικού. ■

MICROCHIP

MOTHERBOARD: Soyo 5VA5
CPU: Intel Pentium 200 MHz
HARD DISK: Quantum Fireball 1280 A
RAM: 16MB EDO
ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ: ProLink
CD-ROM: Hitachi
ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ: Voice Master Symphony 16
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microchip Studio, Βοσπόρου 30, τηλ.: 9940334

CorelDRAW! 7
Το καλό πράγμα... αργεί να γίνει!



Η αναμονή είχε αρχίσει να γίνεται ενοχλητική. Οι χιλιάδες πιστοί της Corel και των προϊόντων της περίμεναν τη νέα έκδοση του υπερ-πακέτου προγραμμάτων για περισσότερο από έναν χρόνο. Οπως όμως συνήθως συμβαίνει με τις αξιόπιστες εταιρίες, το αποτέλεσμα άξιζε τελικά τον κόπο.

του Κώστα Καρπούζη
kkarpou@softlab.ece.ntua.gr

Θα μπορούσε να καταφύγει κάποιος σε ένα σωρό παροιμίες και γνωμικά, προκειμένου να περιγράψει την άφιξη του πολυπακέτου της Corel, το οποίο αισίως, ύστερα από εννέα χρόνια περιπλάνησης στους σκληρούς δίσκους των υπολογιστών μας, έφθασε στην έβδομη έκδοσή του. Θα μπορούσε, λόγου χάρη, να πει "ουκ εν τω πολλώ το ευ", αφού κάποια τμήματα των παλαιότερων εκδόσεων όπως το CorelPRESENTS και το CorelMOTION δεν περιλαμβάνονται πια στο πακέτο ή έχουν συγχωνευθεί στα άλλα τμήματά του, ενώ το "ταπεινό" αλλά χρήσιμο Mosaic - ένα utility επισκόπησης αρχείων γραφικών και εικόνας - έχει αντικατασταθεί από ένα εξίσου εύχρηστο αλλά πιο συνεργάσιμο Scrapbook. Μία επίσης συνήθης έκφραση είναι η σχετική με την καλύτερη ποιότητα του κρασιού που παλιώνει. Πράγματι, συγκρίνοντας το CorelDRAW! 7 με τις παλαιότερες εκδόσεις του, διαπιστώνουμε, εκτός από την καλύτερη ποιότητα των εργαλείων και το ευρύτερο φάσμα των εργασιών που επιτελούν, μια ουσιαστική αύξηση της ταχύτητας για εργασίες που μέχρι πρότινος ήταν ιδιαίτερα χρονοβόρες όπως το άνοιγμα ή σώσιμο αρχείων του DRAW! και η ανανέωση της οθόνης και των σχεδίων έπειτα από αλλαγές ή μετακινήσεις, καθώς και καλύτερη χρήση της μνήμης του υπολογιστή μας, ενός πόρου που γίνεται πολύ σημαντικός όσο μεγαλώνουν τα σχέδια ή οι εικόνες που επεξεργαζόμαστε.

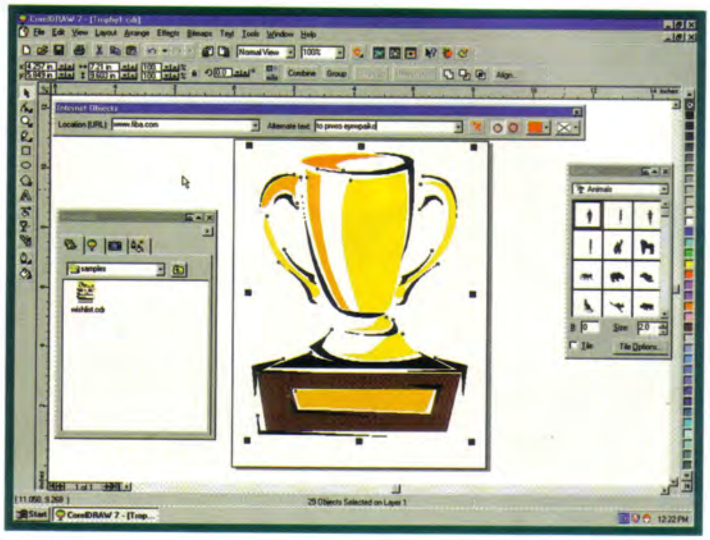
ΜΙΑ ΕΥΤΥΧΙΣΜΕΝΗ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ

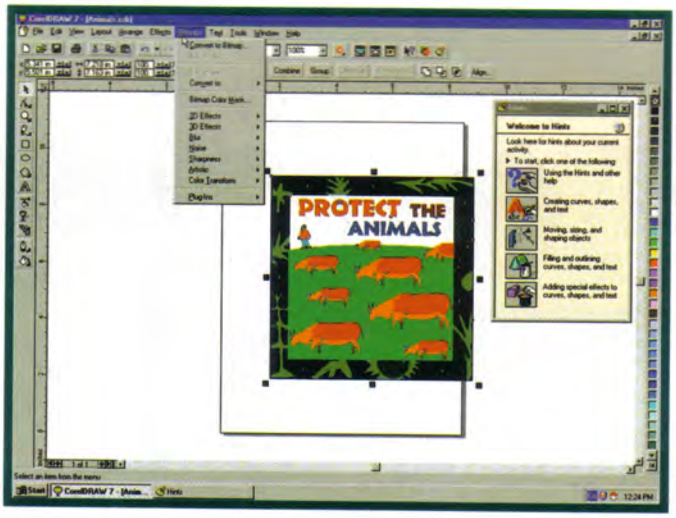
Το περιεχόμενο του πακέτου του CorelDRAW! 7 θυμίζει αρκετά αυτό των προηγούμενων εκδόσεων - άλλωστε τα εγχειρίδια που παραδοσιακά συνοδεύουν το πακέτο είναι από τα καλύτερα της κατηγορίας του και ίσως τα μοναδικά που είναι απαραίτητα στο χρήστη κατά τη διάρκεια της εργασίας του, ακόμα κι αν πρόκειται για σχεδιαστές με μεγάλη πείρα και εξοικείωση με το χώρο. Η εγκατάσταση ενός ή περισσότερων πακέτων γίνεται από ένα κοινό πρόγραμμα που, εκτός των άλλων, μας παρέχει τη δυνατότητα ελέγχου και της παραμικρής λεπτομέρειας της εγκατάστασης όπως, για παράδειγμα, ποιες από τις γραμματοσειρές που συνοδεύουν το πακέτο θα εγκατασταθούν, παρουσιάζοντας παράλληλα και τον απαιτούμενο χώρο για την αντιγραφή των τμημάτων που επιλέγουμε. Αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό, καθώς το "κοστούμι" για μια πλήρη εγκατάσταση των προγραμμάτων με τις ελάχιστες δυνατές γραμματοσειρές φτάνει τα 160 MB στο σκληρό μας. Βέβαια, τα 160 MB μπορεί να μη φαίνονται πολλά με βάση τις τιμές των δίσκων στο εμπόριο, αλλά σήμερα είναι σίγουρα πολύ πιο εύκολο να γεμίσει ένας δίσκος ο οποίος άλλοτε θα φαινόταν τεράστιος. Το πρόβλημα γίνεται μεγαλύτερο, αν λάβει κάποιος υπόψη και το μέγεθος των αρχείων των σχεδίων του DRAW!. Εχοντας λοιπόν αυτά κατά νου η Corel, μας προσφέρει τη δυνατότητα να εγκαταστήσουμε τα ελάχιστα δυνατά αρχεία και να τρέξουμε τις εφαρμογές από το CD.

Κάτι τέτοιο όμως είναι χρήσιμο μόνο στην περίπτωση ύπαρξης SCSI CD-ROM, καθώς με τα συνηθισμένα IDE CD-ROMs η ταυτόχρονη προσπέλαση του σκληρού δίσκου - κάτι που γίνεται κατά κόρον στο CorelDRAW! - και του CD είναι αδύνατη.

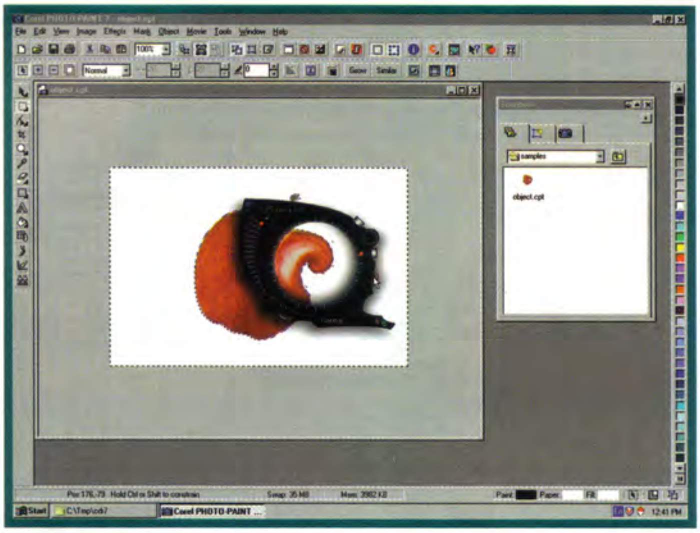
Ετσι, λοιπόν, αφού πάρουμε την απόφαση να θυσιάσουμε το χώρο του σκληρού μας, περνάμε στην εγκατάσταση και την πρώτη περιήγηση στο περιβάλλον των εφαρμογών. Σε κάποιον ο οποίος είναι καινούριος στα πακέτα της Corel και τη φιλοσοφία τους, η πληθώρα των εργαλείων και των δυνατοτήτων των επιμέρους πακέτων και των utilities που το συνοδεύουν μπορεί να φανεί χαώδης, όπως συμβαίνει στα περισσότερα πολυπρογράμματα. Λίγα όμως παρέχουν την ενσωματωμένη βοήθεια του CorelDRAW!, τόσο με τη μορφή του παραδοσιακού Help αρχείου όσο και με τη μορφή μαθημάτων. Τα τελευταία, που εδώ ονομάζονται tutors, συνοδεύουν το νέο ή τον έμπειρο χρήστη, από τις πιο απλές εργασίες σχεδίασης γεωμετρικών σχημάτων ως την προσθήκη ειδικών εφέ και την ετοιμασία για έκδοση των σχεδίων μας στο Internet. Η βοήθεια αυτή περιλαμβάνει τόσο τα συγκεκριμένα βήματα για την εκτέλεση μιας εργασίας όσο και σχέδια-παραδείγματα, που μένουν ανοικτά όσο εμείς θέλουμε, ακόμα και μετά το κλείσιμο του αντίστοιχου tutor.

Δοκιμάζοντας κάποιος να εκτελέσει συνηθισμένες εργασίες, παρατηρεί αμέσως τη βελτίωση στο user interface του πακέτου. Οσον αφορά στο DRAW!, το περιβάλλον θυμίζει ολοένα περισσότερο αυτό του CorelXARA, τόσο στη δομή όσο και στα εργαλεία. Το κυρίαρχο στοιχείο είναι η Property Bar, μια ομάδα εργαλείων που, ανάλογα με το τι είδους αντικείμενο έχουμε επιλέξει, μας παρουσιάζει τις αντίστοιχες γενικές πληροφορίες που καθορίζουν τη θέση και τη μορφή του. Ετσι, αλλάζοντας τα νούμερα στα αντίστοιχα πεδία, μπορούμε να τοποθετήσουμε ένα σχήμα σε μια ακριβή θέση, χωρίς να παλεύουμε με το ποντίκι, ή να το μεγεθύνουμε έτσι ώστε να καλύπτει ακριβώς μια συγκεκριμένη περιοχή της σελίδας μας. Η επίδραση του XARA φαίνεται και στην παρουσίαση των σχεδίων στην οθόνη: όταν το σχέδιό μας αρχίζει να γίνεται πολύπλοκο, η εμφάνισή του στην οθόνη καθυστερεί, ακόμα και μετά τις μικρότερες μεταβολές. Το DRAW! μας δίνει τη δυνατότητα να εμφανίζουμε στην οθόνη με μικρότερη λεπτομέρεια το σχέδιο ή κάποια τμήματά του έτσι ώστε να γίνεται η επεξεργασία του πιο γρήγορα και να μειωθούν τυχόν διαστήματα αναμονής. Περνώντας σε πιο ουσιαστικές προσθήκες, ο χρήστης του CorelDRAW! έχει τώρα τη δυνατότητα να μεταχειριστεί όλα τα αντικείμενά του, είτε πρόκειται για σχήματα ή κείμενο είτε για εικόνες, με πλήρως διαλογικό τρόπο, και να επηρεάσει μέσα από το χώρο εργασίας παραμέτρους όπως τα ντεγκραντέ (gradients) ή τη διαφάνεια. Αυτό σημαίνει ότι, επιλέγοντας ένα σχήμα και ορίζοντας έστω γραμμικό ντεγκραντέ, μας εμφανίζεται ένα βελάκι-διάνυσμα, το οποίο μπορούμε να μετακινήσουμε ή να μεγεθύνουμε, αλλάζοντας ανάλογα τη μορφή και τη θέση του ντεγκραντέ πάνω στο σχήμα μας. Η ίδια διαδικασία μπορεί να ακολουθηθεί και σε εικόνες, δίνοντάς μας έτσι την ευκαιρία να προσθέσουμε πραγματικές φωτογραφίες σε σχέδια ή το αντίστροφο. Ετσι, λοιπόν, μπορεί ο καθένας να σηκώσει στα χέρια του ένα ευρωπαϊκό κύπελλο, χρησιμοποιώντας το CorelDRAW!.





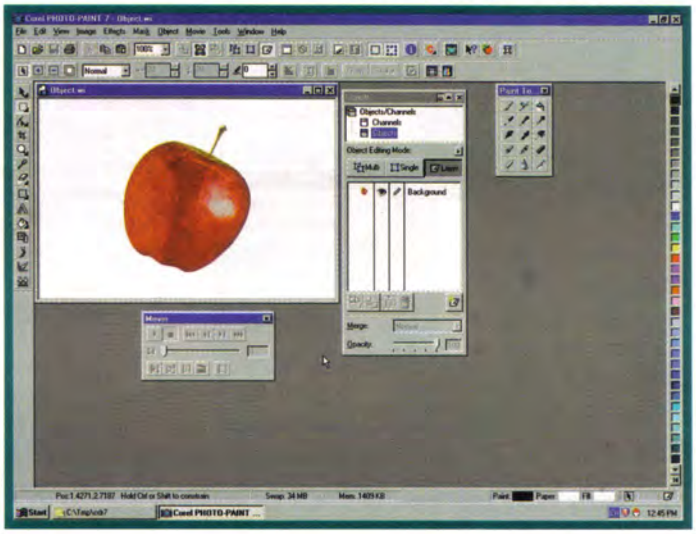
Εκτός από τα προαναφερθέντα πολύ χρήσιμα εργαλεία, στο CorelDRAW! 7 έχουμε και την προσθήκη κάποιων νέων ιδεών που δεν είναι από μόνες τους τόσο δημιουργικές, αλλά χρησιμεύουν στην επιτάχυνση και βελτίωση των υπόλοιπων λειτουργιών. Εδώ, μια άλλη σημαντική καινοτομία είναι ο Object Manager, ένα παράθυρο που οργανώνει τα αντικείμενα του σχεδίου μας με βάση τον τύπο και τις ιδιότητές τους, δίνοντάς μας τη δυνατότητα να αναφερθούμε όχι μόνο σε συγκεκριμένες οντότητες, αλλά και σε ομάδες ή layers αντικειμένων. Ετσι, μπορούμε να αλλάξουμε την τιμή μιας συγκεκριμένης ιδιότητας των σχημάτων μας, χρησιμοποιώντας λειτουργίες τύπου search and replace, ή να καταγράψουμε μια ακολουθία εργασιών σε μια μακροεντολή ή σε ένα αρχείο script. Ακόμα, η χρήση των Photoshop plug-ins για επεξεργασία εικόνας δεν περιορίζεται μόνο στο PhotoPAINT, όπως θα περίμενε κανείς, αλλά μπορεί να γίνει και στις εικόνες που εισάγουμε στα σχέδια του CorelDRAW!. Ολα



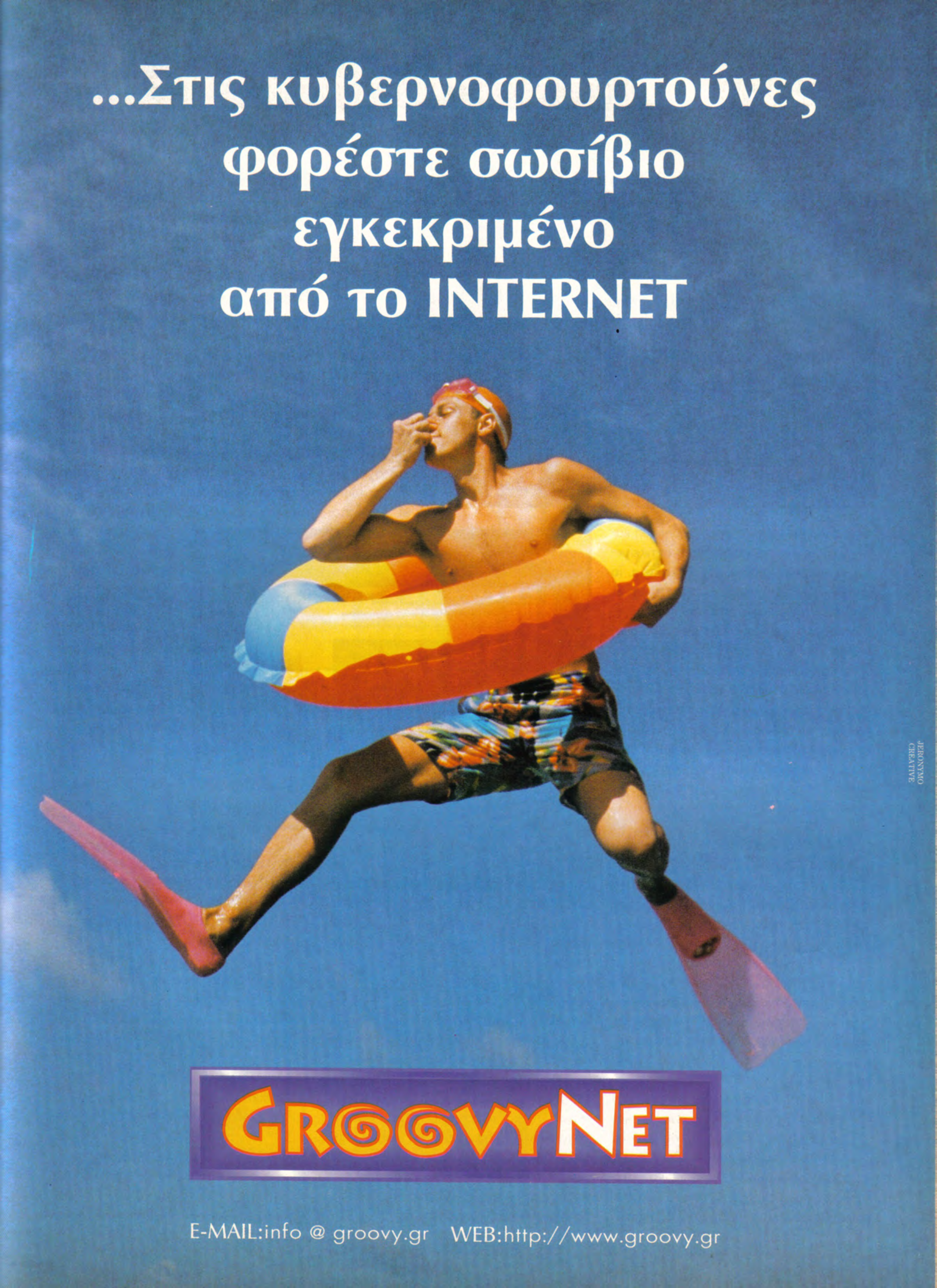
αυτά - και πολλά άλλα - γίνονται τις περισσότερες φορές από μενού ή εργαλεία που είναι προσπελάσιμα από το δεξί πλήκτρο του ποντικιού μας, γεγονός που καθιστά παρελθόν τις αναζητήσεις σε ατέλειωτα μενού. Εκτός δηλαδή από την προσθήκη νέων εργαλείων στο οπλοστάσιο του CorelDRAW!, παρατηρείται και μια ωρίμανση στη σχεδίαση και λειτουργικότητα του όλου πακέτου, κάτι που είναι ίσως πιο χρήσιμο από την προσθήκη ενός ακόμα καινούριου μενού ή εργαλείου. Αλλες τέτοιες βελτιώσεις περιλαμβάνουν τη διαλογική επεξεργασία κειμένου (τώρα μπορούμε απλώς να σχεδιάσουμε μια γραμμή, να γράψουμε κάποιες λέξεις και να τις "σύρουμε" πάνω στη γραμμή για το εφέ Fit text to Path) ή αλλαγές στη φωτεινότητα και το contrast ακόμα και σε διανυσματικά (vector) αντικείμενα.

ΤΑ ΑΛΛΑ ΑΔΕΛΦΙΑ

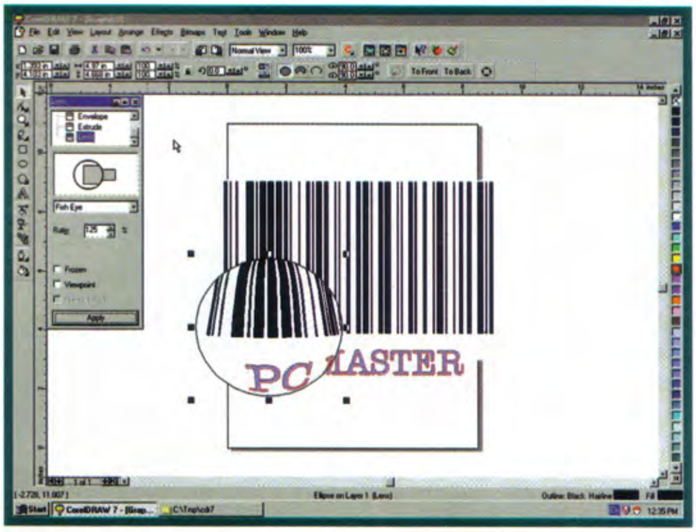
Οταν αναφέρεται κάποιος στο υπερπακέτο του CorelDRAW!, συνήθως εννοεί το συγκεκριμένο πρόγραμμα δισδιάστατης vector και bitmap επεξεργασίας. Αν και το DRAW! είναι αναμφισβήτητα ένα από τα καλύτερα πακέτα στην κατηγορία του, με μόνο το Illustrator να το ακολουθεί, αυτή η συγκεκριμένη αναφορά αδικεί τα υπόλοιπα τμήματα του πακέτου και κυρίως το PhotoPAINT. Αν και σίγουρα δεν είναι της εμβέλειας του Photoshop, το PhotoPAINT είναι σαφώς βελτιωμένο και μπορεί να σταθεί μόνο του ως ένα πακέτο επεξεργασίας εικόνας. Οι βελτιώσεις εδώ αφορούν τόσο στο "καλλιτεχνικό" τμήμα της εργασίας μας όσο στη συνολική αλλαγή της ποιότητας μιας εικόνας. Εκτός από τη χρήση των φίλτρων του Photoshop, η διαχείριση και επαλήθευση των χρωμάτων γίνεται τώρα με το ανάλογο σύστημα της Kodak, ενώ υπάρχει πλέον και ένα αναβαθμισμένο εσωτερικό format εικόνων που βοηθά στην ταχύτερη εισαγωγή και επεξεργασία τους. Τα υπόλοιπα γνωστά ή όχι formats υποστηρίζονται άριστα, ενώ αξιοσημείωτη είναι και η υποστήριξη της συμπίεσης εικόνων με wavelets. Για να δείξουμε και την επιστημονική υπόσταση του αγαπημένου σας περιοδικού - κοινώς για φιγούρα - θα αναφέρουμε ότι ο μετασχηματισμός των wavelets βοηθά στην παρουσίαση μιας εικόνας με ελεγχόμενο βαθμό λεπτομέρειας, άρα και μεταβλητό μέγεθος. Αυτό σημαίνει ότι μπορούμε να ανοίξουμε ένα μικρό συμπιεσμένο αντίγραφο μιας εικόνας για να βεβαιωθούμε για τη μορφή της ή ακόμα και για να καταγράψουμε μια σειρά από λειτουργίες τις οποίες στη συνέχεια θα εφαρμόσουμε στην πλήρη έκδοσή της. Αυτό - το λεγόμενο multiresolution editing - μπορεί να μας βοηθήσει να γλιτώσουμε πολύ χρόνο, καθώς οι εργασίες αυτές μπορεί να είναι χρονοβόρες για μεγάλες εικόνες όπως οι εικόνες των PhotoCDs - ενώ τώρα μπορούν να γίνουν χωρίς την επέμβαση του χρήστη και off-line. Πέρα από αυτά, έχουμε στο PhotoPAINT ανανεωμένα εφέ φωτισμού και πιο ουσιαστικό έλεγχο στην προσθήκη κειμένου σε μια εικόνα, ενώ σημαντικές είναι και οι δυνατότητες που μας προσφέρονται για να χρησιμοποιήσουμε μια εικόνα ως εργαλείο spray και να επιλέξουμε μια περιοχή της εικόνας με βάση μια οικογένεια χρωμάτων και όχι απλώς ένα συγκεκριμένο χρώμα. Τα άλλα φίλτρα που προσφέρονται αναλαμβάνουν εργασίες διόρθωσης των χρωμάτων, ακόμα και για διαφορετικές παραμέτρους σε ένα βήμα, και την ανάγνωση ή εγγραφή Watermark, ενός είδους ψηφιακής υπογραφής του δημιουργού της εικόνας που πρωτοείδαμε στο Photoshop.



Η επόμενη κυρίως εφαρμογή του CorelDRAW! 7, το CorelDREAM 7, αποτελεί το σύνδεσμο του πακέτου με την τρίτη διάσταση. Πολύ σπάνια θα χρησιμοποιήσει κάποιος το CorelDREAM ως αυτόνομο πρόγραμμα, αφού δεν του πολυαρέσει η συνεργασία με άλλα πακέτα και δεν έχει δυνατότητες animation. Αυτό κάνει φανερή την πρόθεση της Corel να το προωθήσει ως συνοδευτικό του DRAW! έτσι ώστε να μπορεί κάποιος να ετοιμάσει εύκολα μια απλή τρισδιάστατη σκηνή, να την αποδώσει και να εισαγάγει το αποτέλεσμα σε ένα από τα άλλα δύο τμήματα του υπερ-πακέτου. Ετσι, κατ' αναλογία με τους γνωστούς μας wizards, εδώ έχουμε το Scene wizard, που μας παρέχει διάφορες επιλογές σε ό,τι αφορά το φωτισμό και την κάμερα, ανάλογα με το αποτέλεσμα που θέλουμε να πετύχουμε. Τα εργαλεία μοντελοποίησης είναι αρκετά ισχυρά - σε αυτό



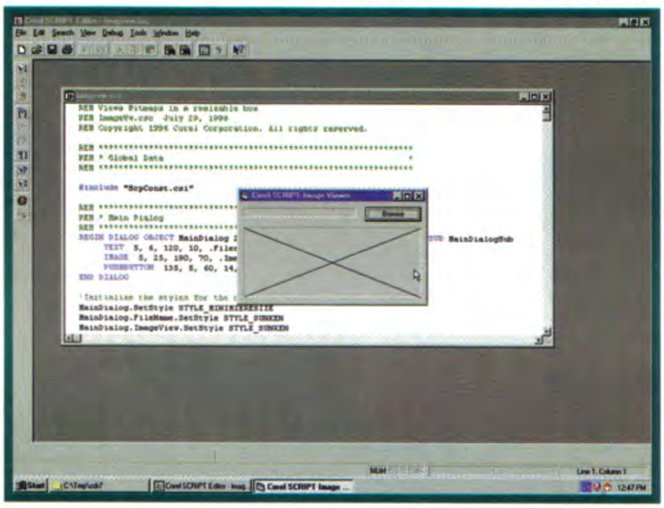
...Στις κυβερνοφουρτούνες
φορέστε σωσίβιο
εγκεκριμένο
από το INTERNET
GROOVYNET
E-MAIL:info @ groovy.gr WEB:http://www.groovy.gr



συμβάλλει και η χρήση splines, δηλαδή καμπυλών για την αναπαράσταση αντικειμένων, αντί για τα γνωστά μας τριγωνάκια. Το CorelDREAM είναι γενικά προσανατολισμένο στο να κάνει τη δουλειά μας πιο γρήγορη και όχι στο να δώσει εντυπωσιακά αποτελέσματα. Ετσι, θα συναντήσει κάποιος σε αρκετές περιπτώσεις έτοιμα "σενάρια" από παραμέτρους, τα οποία συνήθως είναι αρκετά ικανοποιητικά. Στα θετικά του πακέτου σίγουρα συμπεριλαμβάνονται η δυνατότητα χρήσης του φόντου ως ξεχωριστού αντικειμένου με αντανακλάσεις και η πλήρης εκμετάλλευση του πλήθους από αντικείμενα και εικόνες που το συνοδεύουν.

ΤΟ CorelDRAW! ΚΑΙ Ο ΕΞΩ ΚΟΣΜΟΣ

Η δυνατότητα του CorelDREAM να εξάγει τα αντικείμενά του στο Internet με μορφή αρχείων VRML φανερώνει τη στροφή της εταιρίας προς μια ολοένα διευρυνόμενη αγορά. Δεν πρέπει να ξεχνάμε τη συμφωνία της Corel με τη Netscape για προώθηση, μέσα από τα πακέτα της πρώτης, του browser της δεύτερης, καθώς και το ότι η υποστήριξη του WWW δεν σημαίνει απαραίτητα και επικοινωνία μόνο υπολογιστών απομακρυσμένων μεταξύ τους. Με τη διάδοση των intranets, δηλαδή δικτύων που μπορεί να εκτείνονται μόνο στο εσωτερικό ενός κτιρίου ή να είναι γενικά "κλειστά" προς τον έξω κόσμο, η εκμετάλλευση του WWW φαίνεται να αφορά σε οποιονδήποτε θέλει να ασχοληθεί σοβαρά με τους υπολογιστές. Η Corel φροντίζει, λοιπόν, να μπορεί ο χρήστης των πακέτων της να εκδώσει τα σχέδιά του στο Internet με τη μορφή Java applets, χάρη στο Corel Barista που συνοδεύει το πακέτο, με την πρόσθετη δυνατότητα κάθε αντικείμενο του σχεδίου να αντιστοιχεί στο δικό του URL ή τη δημιουργία σχεδίων με ενσωματωμένες τις γραμματοσειρές και τις παλέτες, σε στιλ Adobe Acrobat. Μια άλλη λεπτομέρεια που μπορεί να κάνει τη διαφορά ανάμεσα σε μια μέτρια και μια εντυπωσιακή εικόνα είναι η παλέτα που χρησιμοποιεί: οι browsers παρουσιάζουν για μεγαλύτερη ταχύτητα μόνο ένα υποσύνολο των διαθέσιμων χρωμάτων και ευτυχώς η Corel φροντίζει να υπάρχουν αυτές οι διαφορετικές παλέτες στις βιβλιοθήκες χρωμάτων του CorelDRAW!. Πέρα από τη χρήση του δικτύου, το utility που ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα είναι ένας Barcode wizard. Αν και το αντικείμενό του φαίνεται άσχετο, το εν λόγω utility μπορεί να δημιουργήσει αρκετά ενδιαφέροντα σχέδια - τώρα ειδικά με τη μόδα περί κλωνοποίησης, ένας barcode είναι ό,τι πρέπει... Αφού λοιπόν δεν βρίσκει κανείς εύκολα βάση για αρνητικά σχόλια για το CorelDRAW! 7, θα το ρίξουμε στη φιλοσοφία: Εντάξει, ωραίο και χρήσιμο το DRAW! και σίγουρα αναβαθμισμένα τα συνοδευτικά προγράμματά του. Αν όμως κάποιος έχει ήδη αγοράσει το Photoshop και ένα άλλο 3D πακέτο, σε τι θα του χρησιμεύσουν τα υπόλοιπα; Κι αν το DREAM μπορεί να το θεωρήσει κάποιος αμελητέα ποσότητα, το PhotoPAINT είναι μάλλον δύσκολο να αγνοηθεί. Αυτό που μάλλον θα ήταν πιο λογικό είναι να υπήρχε στο χρήστη η δυνατότητα να αγοράσει μόνο το DRAW! σε κάποια μικρότερη τιμή, αντί υποχρεωτικά ολόκληρο το πακέτο. Πάντως, για να αναφέρουμε και τα θετικά των υπερπακέτων, τα δύο συνοδευτικά CDs είναι πλούσια σε γραμματοσειρές (περισσότερες από 1.000 αγγλικές, κάθε είδους), εικόνες και σχέδια. Μέσα στα σχέδια υπάρχει - κατά την πάγια τακτική της Corel - και ένας χάρτης της FYROM με το όνομα "Μακεδονία", αλλά εδώ που έχουμε φτάσει αυτό μάλλον πρέπει να θεωρείται παίσμα.



Συνολικά, η οικογένεια των πακέτων του CorelDRAW! 7 είναι ιδανική για σχεδίαση σε δύο διαστάσεις και ικανοποιητική για επεξεργασία εικόνας και τρισδιάστατη σχεδίαση. Μέχρι την έκδοση του νέου Illustrator, το CorelDRAW! 7 είναι ο σίγουρος νικητής.

Το CorelDRAW! διατέθηκε για τις ανάγκες της παρουσίασης από την εταιρία Πουλιάδης και Συνεργάτες. ■

CorelDRAW! 7

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486DX/100 (συνίσταται Pentium 120), 16 MB PAM, windows 95 ή 16 MB RAM, Windows 95 ή NT 4.0, SVGA, CD-ROM 2x.

ΔΙΑΘΕΣΗ: Πουλιάδης και Συνεργάτες, Λ. Συγγρού 150 & Αριστοτέλους, τηλ.: 9242072.


...Για να μην αλλάζετε τον παροχέα σας σαν τα πουκάμισα
Άν έχετε κουραστεί από την έλλειψη ταχύτητας, αν έχετε βαρεθεί να ψάχνετε απεγνωσμένα για κάποια γραμμή, αν σας συναρπάζει η αναλογία πέντε χρηστών ανα modem και η υψηλότερη σχέση εύρους-γραμμής ανά χρήστη, τότε η λύση είναι Groovy Net.
Αν θέλετε την οικονομικότερη παρουσίαση της εταιρίας σας με τους καλύτερους Web authors της αγοράς, τότε τα hosted pages του Groovy Business είναι αυτό που θα γίνει εργαλείο στα χέρια σας.
E-MAIL:info @ groovy.gr
WEB:http://www.groovy.gr
Πληροφορίες στα τηλέφωνα: 6896951-2
GROOVY Business
...Μερικοί υπόσχονται υποστήριξη. Εμείς στηρίζουμε τις υποσχέσεις μας.

UNIVERSAL SERIAL BUS

Το νέο επαναστατικό μέσο διασύνδεσης περιφερειακών!

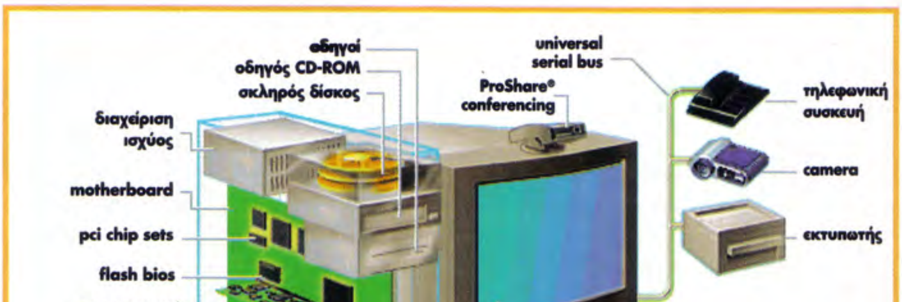


Το πρότυπο USB παρουσιάστηκε το 1995 στη φθινοπωρινή έκθεση της Comdex. Αναπτύχθηκε και καθορίστηκε από τις εταιρίες Compaq, DEC, IBM, Intel, Microsoft, NEC και Northern Telecom. Πρόκειται για ένα νέο είδος διασύνδεσης των περιφερειακών συσκευών που επιφέρει επανάσταση, καθώς αντιμετωπίζει ένα από τα θεμελιώδη προβλήματα των PCs: την πολυπλοκότητά τους.

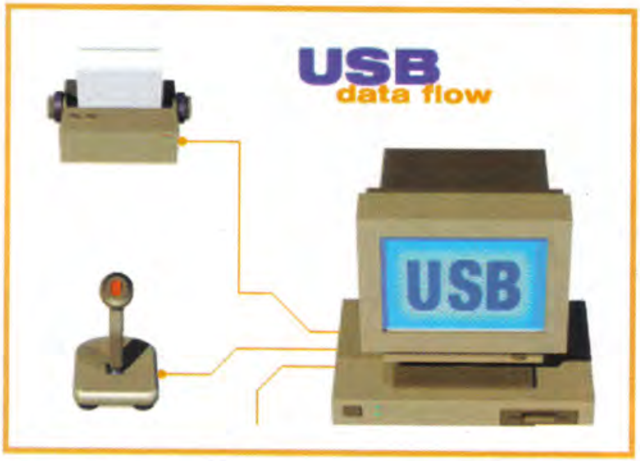
Του Ιάσονα Δούζα
jasond@compulink.gr

Το USB προσφέρει την καλύτερη υλοποίηση του χαρακτηριστικού Plug'n'Play, διαθέτοντας μία σειρά αυτοματισμών και αναπτυγμένων χαρακτηριστικών και εξαλείφοντας παράλληλα την ανάγκη τοποθέτησης στο εσωτερικό του υπολογιστή ορισμένων καρτών επέκτασης. Κάθε είδους περιφερειακό στα PCs απαιτεί συνήθως αρκετή ώρα εγκατάστασης, που μπορεί να αποδειχθεί μια ιδιαίτερα εκνευριστική και επίπονη διαδικασία. Συχνά στο παρελθόν, ο χρήστης ερχόταν αντιμέτωπος με ρυθμίσεις dip switches, jumpers, DMAs, IRQs και I/O διευθύνσεις. Ακόμα και σήμερα, όμως, που οι διαδικασίες έχουν απλουστευθεί σε μεγάλο βαθμό με την παρουσίαση Plug'n'Play λειτουργικών συστημάτων όπως τα Windows 95, τα προβλήματα που μπορεί να προκύψουν παραμένουν πολλά, η δε πληθώρα των ρυθμίσεων που συχνά πρέπει να εκτελεστούν με το χέρι θα ανησυχήσουν ιδιαίτερα τον αδαή χρήστη. Ετσι, σε ορισμένες περιπτώσεις, ακόμη και κατόπιν πολύωρων δοκιμών, το αποτέλεσμα της εγκατάστασης μιας περιφερειακής συσκευής δεν είναι πάντα επιτυχές.

Το USB έρχεται να αλλάξει την κατάσταση, καθώς η τοποθέτηση νέων περιφερειακών συσκευών σε αυτό και η απομάκρυνση των παλαιότερων επιτυγχάνονται με τη μεγαλύτερη δυνατή ευκολία. Διαθέτει μόνο ένα είδος υποδοχέα για όλες τις συσκευές! Ετσι, όταν εγκαθιστάμε κάποιο περιφερειακό, δεν χρειάζεται να ψάχνουμε για τη σωστή υποδοχή. Παράλληλα, όσες περιφερειακές συσκευές κάνουν χρήση πολλών καλωδίων, θα διαθέτουν μόλις ένα, όταν κατασκευαστούν για το USB. Επίσης, ενόσω λειτουργεί ο υπολογιστής, μπορούμε να τοποθετήσουμε και να απομακρύνουμε τα περιφερειακά χωρίς τον παραμικρό κίνδυνο! Το USB επιτρέπει σε μερικές περιφερειακές συσκευές να ενσωματώνουν κόμβους



("hubs"), οι οποίοι θα χρησιμοποιούνται για τη διασύνδεση άλλων συσκευών. Τα περιφερειακά που επιδέχονται hubs θα είναι εκτυπωτές, monitors, πληκτρολόγια, ενώ θα υπάρχουν και ξεχωριστά hubs τα οποία ο χρήστης θα μπορεί να προμηθευτεί προαιρετικά. Τα hubs θα μπορούν να συνδέονται το ένα με το άλλο, όπως συμβαίνει και με τα πολύπριζα. Με αυτόν τον τρόπο, μέχρι 127 συσκευές θα είναι δυνατό να συνδεθούν ταυτοχρόνως σε έναν υπολογιστή! Με την υιοθέτηση του USB, ίσως το μοναδικό καλώδιο που θα απαντάται στο πίσω μέρος των PCs να είναι αυτό της διασύνδεσης με το hub. Οταν ένα οποιοδήποτε περιφερειακό συνδεθεί στο USB, πραγματοποιείται αυτόματη αναγνώρισή του από τον controller του hub, ο οποίος αναλαμβάνει να διαθέσει τους απαραίτητους πόρους χωρίς να απαιτείται επανεκκίνηση του συστήματος. Ο controller αναλαμβάνει, επίσης, την παροχή ρεύματος σε όλες τις συνδεδεμένες συσκευές. Ετσι, για να συνδέσουμε μία περιφερειακή συσκευή στον υπολογιστή μας θα χρειαζόμαστε μόνο ένα καλώδιο, το οποίο δεν πρέπει να ξεπερνά τα 5 μέτρα σε μήκος.



Η ροή των δεδομένων σε ένα σύστημα που υποστηρίζει το Universal Serial Bus.

Η μεταφορά δεδομένων στο πρότυπο USB επιτυγχάνεται με υψηλότερο ρυθμό από ό,τι με τις συμβατικές σειριακές θύρες επικοινωνίας. Πιο συγκεκριμένα, το USB διαθέτει δύο modes μεταφοράς δεδομένων. Το πρώτο μεταφέρει με ταχύτητα 12Mbps (1,5MB/s) και προτείνεται για κάθε είδους περιφερειακή συσκευή όπως modems, εκτυπωτές, μικρόφωνα, ακουστικά, ηχεία, joysticks, scanners, ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές, digitizers, κάμερες κ.ά. Το δεύτερο mode εξυπηρετεί συσκευές που απαιτούν χαμηλούς ρυθμούς μεταφοράς δεδομένων όπως το πληκτρολόγιο και το mouse, αφού προσφέρει ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων ίση με 1,5Mbps (188KB/s).

Στο USB θα μπορεί να τοποθετηθεί οποιαδήποτε συσκευή μπορείτε να φανταστείτε: από τηλέφωνα, modems, πληκτρολόγια, ποντίκια μέχρι CD-ROM drives, joysticks, tape και floppy drives, scanners, printers και οτιδήποτε άλλο δεν έχει κάνει ακόμα την εμφάνισή του!!! Τα πιο σύγχρονα περιφερειακά θα επωφελούνται ιδιαίτερα από το νέο πρότυπο, καθώς θα μπορούν να χρησιμοποιούν αποδοτικά την υψηλή ταχύτητα που προσφέρει. Το USB έχει ήδη γίνει παγκοσμίως αποδεκτό και -προς το παρόν- υποστηρίζεται επίσημα από περίπου 250 κορυφαίους κατασκευαστές και εταιρίες παραγωγής λογισμικού, οι οποίοι είναι έτοιμοι να λανσάρουν τα πρώτα προϊόντα τους στην αγορά.

Το εν λόγω πρότυπο εξαλείφει τις απαιτήσεις για εσωτερικές κάρτες επέκτασης, καθώς θα μπορούν να τοποθετηθούν εύκολα τα αντίστοιχα εξωτερικά περιφερειακά εξαρτήματα που θα διαθέτουν τις ίδιες επιδόσεις, αντίθετα με τους μέχρι σήμερα περιορισμούς που έθεταν οι θύρες για τα PCs. Επιπροσθέτως, η αρχιτεκτονική USB παρέχει άριστη συμβατότητα με κάθε είδους συσκευή και μειώνει στο ελάχιστο το ενδεχόμενο προβληματικής συνεργασίας μεταξύ συσκευών.

Ο controller του USB ανιχνεύει πότε οι συσκευές προσθέτονται ή αφαιρούνται. Ετσι, ο driver της εκάστοτε συσκευής φορτώνεται αυτόματα όταν τη συνδέσουμε στο hub. Αντίστοιχα, όταν η συσκευή αφαιρεθεί, ο driver απομακρύνεται από το λειτουργικό σύστημα!

Τα Windows 95 με εγκαταστημένο το update OSR2 αναγνωρίζουν αυτόματα τις USB συμβατές συσκευές. Το μόνο που απαιτείται από το χρήστη είναι η τοποθέτηση της δισκέτας με τους drivers της συσκευής όταν αυτή ζητηθεί από το λειτουργικό σύστημα. Τα πρώτα περιφερειακά που πιστοποιούν το πρότυπο USB έχουν ήδη κάνει την εμφάνισή τους στο εξωτερικό και διατίθενται στην ίδια τιμή με τα αντίστοιχα συμβατικά περιφερειακά. Επίσης, πρέπει να σημειωθεί ότι όλα οι σύγχρονες motherboards παρέχουν τους απαραίτητους connectors για τη σύνδεση του hub.

Η Intel υποστηρίζει πλήρως τη νέα τεχνολογία, αφού διακρίνει τα οφέλη που μπορεί να αποκομίσει. Τα chipsets της εταιρίας Triton II 430VX και 430HX υποστηρίζουν έμπρακτα το USB, ενώ μία σειρά από Hub controllers παράγονται μαζικά πλέον από τον κατασκευαστή.

Δύο χαρακτηριστικά στοιχεία του επιπέδου διασύνδεσης που προσφέρει το USB συναντώνται στις ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές και τα τηλέφωνα! Με το USB θα είναι πολύ εύκολη η σύνδεση της φωτογραφικής μηχανής με το PC, ενώ η μεταφορά των δεδομένων θα πραγματοποιείται σε πολύ μικρότερο χρονικό διάστημα από ό,τι πρωτύτερα. Επιπλέον, η δυνατότητα τοποθέτησης του περιφερειακού χωρίς την απαίτηση να τεθεί εκτός λειτουργίας το σύστημα είναι άκρως ελκυστική.

Η άμεση διασύνδεση του υπολογιστή με το τηλέφωνο θα επιτευχθεί με τη χρήση της τεχνολογίας USB. Οι κατασκευαστές φιλοδοξούν να προωθήσουν στην αγορά το πρότυπο "computer telephony integration" (CTI), το οποίο συγχωνεύει τα χαρακτηριστικά του τηλεφώνου με λογισμικό αυξημένων ικανοτήτων που βασίζεται σε ένα πλήρως γραφικό interface. Ετσι, ένα PC εξοπλισμένο με το κατάλληλο λογισμικό και ένα USB-συμβατό τηλέφωνο θα μπορεί να εκτελέσει απεριόριστες λειτουργίες. Επιπλέον, η αναπτυγμένη αρχιτεκτονική του USB επιτρέπει την εύκολη διασύνδεση με δίκτυο ISDN και ψηφιακό PBX, χωρίς τη χρήση καρτών επέκτασης, ενώ είναι δυνατή η πιστοποίηση των standards κάθε χώρας.

Σύμφωνα με τους αναλυτές της αγοράς, εντός του 1997 αναμένεται να πωληθούν 30.000.000 PCs συμβατά με το USB, ενώ από το 1998 και έπειτα εκτιμάται ότι όλα τα PCs θα διαθέτουν την εν λόγω τεχνολογία. ■


INTERNET
ΟΡΙΖΟΥΜΕ
ΜΑΣ ΠΛΑΝΗΤΗ

KLIK AND PLAY
Δημιουργώντας τα δικά σας παιχνίδια



Από αυτό το τεύχος του "PC Master" αρχίζει η δημοσίευση μιας σειράς άρθρων σχετικά με τους καλύτερους Game Creators που κυκλοφορούν στην αγορά. Ξεκινάμε με το γνωστό Klik and Play, ενώ αναμένουμε βέβαια και τις δικές σας δημιουργίες, οι καλύτερες από τις οποίες θα συμπεριληφθούν στο CD-ROM του περιοδικού.

Του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Πρόκειται για ένα εξαιρετικά έξυπνο στη σύλληψη και απλό στη χρήση πακέτο κατασκευής παιχνιδιών σε περιβάλλον Windows. Το πρόγραμμα έχει κυκλοφορήσει από την Europress και δημιουργοί του είναι οι Francois Lionet και Yves Lamoureaux. Ο πρώτος είναι, συν τοις άλλοις, δημιουργός του καταπληκτικού AMOS, μιας γλώσσας προγραμματισμού για την Amiga η οποία έδωσε τεράστια ώθηση στην PD σκηνή του μηχανήματος και γνώρισε πολύ μεγάλη επιτυχία. Οσον αφορά στον δεύτερο, είναι δημιουργός πολλών παιχνιδιών που γνώρισαν επιτυχία στα 8-bit μηχανήματα, με γνωστότερο όλων το τρομερό Purple Saturn Day στους Amstrad CPC, το οποίο είχε προκαλέσει αίσθηση με τα υπέροχα γραφικά του. Πρόκειται δηλαδή για δύο ανθρώπους που γνωρίζουν πώς φτιάχνονται τα παιχνίδια και τι χρειάζεται ένας χρήστης για να τα αναπτύξει. Το πνευματικό τους παιδί, το KnP, υπόσχεται ότι μπορεί να βοηθήσει οποιονδήποτε, ανεξαρτήτως προγραμματιστικών γνώσεων, να φτιάξει πλήρη και εντυπωσιακά παιχνίδια - και όντως τα καταφέρνει.

ΓΙΑΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟΣΟ ΚΑΛΟ;

Το KnP είναι ένα πλήρες πακέτο. Περιλαμβάνει ό,τι χρειάζεται κάποιος για την κατασκευή ενός παιχνιδιού, με τη μορφή πέντε διαφορετικών editors. Επιτρέπει την εύκολη ιεράρχηση της δομής ενός παιχνιδιού, αυτοματοποιεί πολλές δύσκολες διαδικασίες και παράγει γρήγορα και ομαλά αποτελέσματα, κάτι σπάνιο σε παιχνίδια των Windows. Ουσιαστικά επιτρέπει στο χρήστη, τουλάχιστον στις πρώτες του κατασκευαστικές απόπειρες, να νοιάζεται μόνο για το παιχνίδι αυτό καθεαυτό, χωρίς να ανησυχεί για τεχνικά ζητήματα.

ΤΙ ΔΕΝ ΚΑΝΕΙ ΤΟ KnP;

Το KnP έχει ως μοναδικό σκοπό την παραγωγή παιχνιδιών και οιασδήποτε παρεμφερούς εφαρμογής, όπως slideshows, screen savers κ.λπ. Δεν παρέχει δυνατότητα επεξεργασίας αρχείων, δεν επιτρέπει τη χρήση των standard controls των Windows και γενικά δεν έχει την ευελιξία μιας γλώσσας προγραμματισμού. Κατά συνέπεια, μερικές πολύ εύκολες με μια γλώσσα προγραμματισμού λειτουργεί όπως, λόγου χάρη, το σώσιμο ενός πίνακα high-scores στο δίσκο ή η δημιουργία ενός .INI αρχείου, δεν γίνονται στο KnP. Θα πρέπει βέβαια να αναφέρουμε ότι το KnP είναι το πρώτο και το πιο απλό μέλος μιας σειράς παρόμοιων πακέτων που συνεχίζεται με το The Games Factory και τελειώνει με το τρομερό (και πανάκριβο) Click and Create, το οποίο διανέμεται από την Corel και μπορεί πρακτικά να χρησιμεύσει για την κατασκευή οποιασδήποτε εφαρμογής στα Windows.

ΠΩΣ ΦΤΙΑΧΝΟΝΤΑΙ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ;

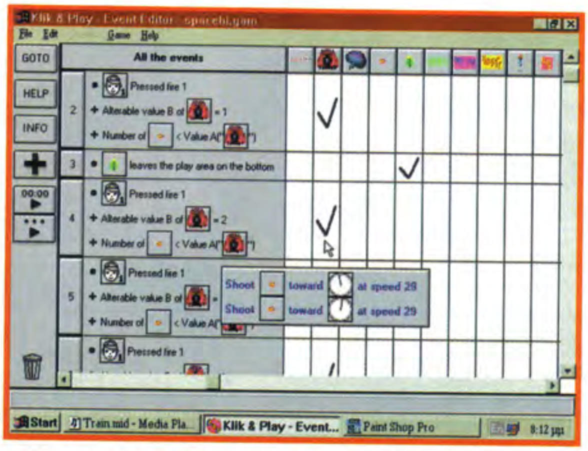
Το KnP χωρίζει ένα παιχνίδι σε frames. Κάθε frame μπορεί να περιέχει ένα επίπεδο παιχνιδιού, μια εικόνα ή ένα animation (.FLI ή .FLC). Ενα παιχνίδι τύπου Pac-Man, για παράδειγμα, μπορεί να αποτελείται από τρία frames - ένα για την αρχική οθόνη και δύο

για τις δύο πίστες που ενδεχομένως θα βάλουμε στο παιχνίδι. Η εισαγωγή, διαγραφή και ταξινόμηση των frames γίνεται στον storyboard editor. Ο ορισμός των περιεχομένων των επιπέδων του παιχνιδιού μας γίνεται στον level editor, όπου τοποθετούμε τα διάφορα αντικείμενα στην οθόνη. Ως αντικείμενα μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε κάποια έτοιμα, είτε από τη συλλογή του KnP είτε από ένα εξωτερικό γραφικό αρχείο (σε μορφή .GIF, .BMP & .PCX), ή μπορούμε να τα σχεδιάσουμε μόνοι μας με τον graphic editor του KnP. Τοποθετώντας τα αντικείμενα, μπορούμε να ορίσουμε και τον τρόπο κίνησής τους. Υπάρχει η δυνατότητα να αναλάβουμε εμείς την κίνηση των διάφορων αντικειμένων ή να αφήσουμε το KnP να επιλέξει έναν από τους προεπιλεγμένους τρόπους που διαθέτει, για παράδειγμα - κίνηση μπάλας. Τα αντικείμενα που χρησιμοποιούνται είναι φόντα γραφικών, sprites, πλαίσια κειμένου, πλαίσια ερωταποκρίσεων, δείκτες ζωών, δείκτες σκορ, μετρητές. Σε ένα παιχνίδι τύπου Space Invaders τα αντικείμενά μας θα είναι:

- Το φόντο του παιχνιδιού - κάτι σε μαύρο με αστεράκια.
- Το σκάφος του παίκτη. Θα δηλώσουμε ότι το αντικείμενο κινείται από τον πρώτο παίκτη (επιτρέπονται μέχρι τέσσερις), θα το τοποθετήσουμε στο κάτω μέρος της οθόνης και θα ορίσουμε ότι θα κινείται μόνο αριστερά και δεξιά.
- Οι σφαίρες του παίκτη. Θα τις τοποθετήσουμε εκτός οθόνης και θα ορίσουμε αργότερα την κίνησή τους.
- Ο δείκτης του σκορ και των ζωών.
- Οι εξωγήινοι. Θα τοποθετήσουμε είκοσι αντίγραφα ενός σκάφους και θα ορίσουμε την κίνησή τους αριστερά - δεξιά ως path movement.

Εκτός αυτών μπορούμε να εμπλουτίσουμε το παιχνίδι μας με πολλούς τρόπους μόλις εξοικειωθούμε με το πρόγραμμα.

Αφού τοποθετήσουμε τα διάφορα αντικείμενα, θα πρέπει να καθορίσουμε την αλληλεπίδρασή τους. Επειδή αυτό είναι και το κρισιμότερο κομμάτι του παιχνιδιού, το KnP μας παρέχει δύο δυνατούς τρόπους. Ο πρώτος, που είναι και ο απλούστερος, έρχεται με τη μορφή του step-through editor. Μόλις τον ενεργοποιήσουμε, το πρόγραμμά μας θα αρχίσει να τρέχει με τα μέχρι στιγμής δεδομένα. Κάθε φορά που θα συμβαίνει κάποιο γεγονός σημαντικό για τη ροή του παιχνιδιού, το KnP θα μας ρωτά πώς πρέπει να το χειριστεί. Για παράδειγμα, όταν πατήσουμε το fire, θα μας ρωτήσει τι να κάνει. Θα δηλώσουμε ότι θέλουμε να εκτοξεύεται από το σκάφος η σφαίρα που έχουμε ήδη τοποθετήσει στον level editor, με κατεύθυνση προς τα πάνω και με μια συγκεκριμένη ταχύτητα. Οταν η σφαίρα προσκρούσει σε ένα εξωγήινο σκάφος, θα ορίσουμε ότι θα πρέπει και τα δύο αντικείμενα να καταστραφούν, να παιχτεί ένας ήχος έκρηξης και να αυξηθεί το σκορ. Σταδιακά, μπορούμε με τον τρόπο αυτό να "κτίσουμε" το παιχνίδι μας.



Ο event editor. Στο συγκεκριμένο παιχνίδι χρησιμοποιούμε την τιμή A του σκάφους για το πλήθος των βολών που μπορεί να ρίξει και την τιμή B για το είδος του όπλου του.

Παρά τη μεγάλη ευκολία που μας χαρίζει ο step-through editor, δεν είναι πλήρης. Υπάρχουν πιο πολύπλοκοι έλεγχοι, που απαιτούν τη χρήση του event editor, ο οποίος είναι το βασικότερο εργαλείο του KnP. O event editor παρουσιάζει έναν πίνακα, του οποίου οι στήλες συμπληρώνονται από το ίδιο το KnP και αναπαριστούν τα διάφορα αντικείμενα ή λειτουργίες του παιχνιδιού και οι γραμμές είναι τα διάφορα πιθανά γεγονότα, τα οποία και συμπληρώνονται από το χρήστη. Οταν μεταβούμε στον event editor, θα δούμε ότι έχουν ήδη συμπληρωθεί κάποια γεγονότα από τον step-through editor. Εμείς θα πρέπει να προσθέσουμε μερικά.

Στο συγκεκριμένο παιχνίδι, κάτι που σίγουρα δεν μπορεί να επιτευχθεί με τον step-through editor είναι η δυνατότητα να πυροβολούν τα εξωγήινα σκάφη κατά τακτά χρονικά διαστήματα. Θα προσθέσουμε λοιπόν το γεγονός που επιθυμούμε, για παράδειγμα, κάθε δύο δευτερόλεπτα να επιλέγεται τυχαία ένα εξωγήινο σκάφος, και θα ορίσουμε την ενέργεια που πρέπει να γίνει όταν ισχύει το γεγονός, δηλαδή ο πυροβολισμός των σκαφών προς τα κάτω. Στον event editor θα συμπληρώσουμε όλα τα κενά που ενδεχομένως θα έχουμε αφήσει... και το επίπεδό μας θα είναι έτοιμο. Μπορούμε κάλλιστα να μεταβούμε στον storyboard editor, να δημιουργήσουμε ένα αντίγραφο του επιπέδου, να αλλάξουμε τα γραφικά των εξωγήινων σκαφών, να ορίσουμε πυκνότερη συχνότητα πυροβολισμών και να έχουμε έτοιμο ένα δεύτερο επίπεδο. Φυσικά, το παιχνίδι μάς είναι μάλλον βαρετό και προβλέψιμο, αλλά αυτό είναι κάτι που επιδέχεται βελτίωσης. Το σίγουρο είναι ότι μέσα σε πολύ λίγη ώρα, με ελάχιστη προσπάθεια, φτιάξαμε ένα αξιοπρεπές arcade παιχνίδι, το οποίο καταφέρνει να τρέχει γρήγορα και ομαλά κάτω από Windows, κάτι σπάνιο πριν από την εμφάνιση του Klik and Play.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ο πειραματισμός είναι το κλειδί της γνώσης αλλά και της διασκέδασης. Ειδικότερα στο KnP η βιβλιογραφία είναι περιορισμένη (μόνο ένα βιβλίο κυκλοφορεί, από την Prima Publishing, το οποίο μπορείτε να βρείτε και στην Ελλάδα) και ο πειραματισμός θα σας βοηθήσει προκειμένου να μάθετε να δουλεύετε το πρόγραμμα. Οταν όμως το καταφέρετε, θα έχετε στα χέρια σας ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο δημιουργίας και διασκέδασης.

Για όσους επιθυμούν να ψάξουν στο Internet, αναφέρουμε μερικές χρήσιμες διευθύνσεις:

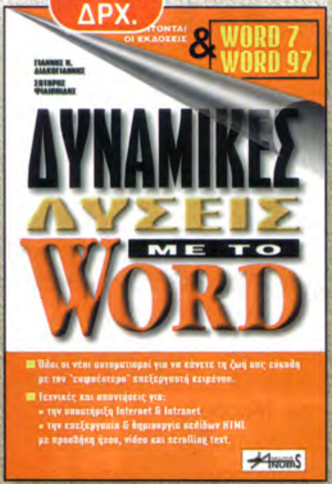
✔ http://www.cei.net/silky/
(Το γνωστότερο και καλύτερο site.)
✔ http://www.ozemail.com.au/~penewman/knp.html
✔ http://www.netwired.com/~mikep/Knp/KNPGames.html
✔ http://acc6.its.brooklyn.cuny.edu/~ibric/

■

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

3.900 ΔΡΧ.



Δυναμικές λύσεις με το WORD

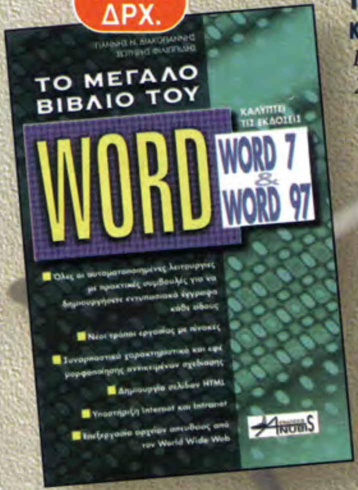
Καλύπτονται οι εκδόσεις WORD 7 & WORD 97

Γιάννης Ν. Διακογιάννης & Σωτήρης Φιλιππίδης

Όλοι οι νέοι αυτοματισμοί για να κάνετε τη ζωή σας εύκολη με τον "ευφυέστερο" επεξεργαστή κειμένου.

- Τεχνικές για την υποστήριξη Internet και Intranet
- Δημιουργία σελίδων HTML με αξιοποίηση ήχου και video
- Υποστήριξη hyperlinks στα έγγραφα του Word 97
- Επεξεργασία σελίδων απευθείας από τον World Wide Web
- Αυτόματη περίληψη κειμένου
- Αυτόματοι έλεγχοι και διορθώσεις
- Νέοι τρόποι εργασίας με πίνακες

6.200 ΔΡΧ.



Το μεγάλο βιβλίο του WORD

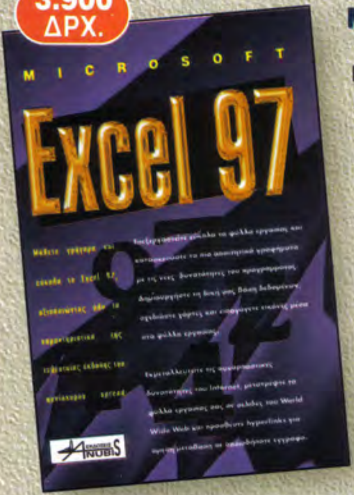
Καλύπτονται οι εκδόσεις WORD 7 & WORD 97

Γιάννης Ν. Διακογιάννης & Σωτήρης Φιλιππίδης

Το νέο μεγάλο βιβλίο του δημοφιλούς επεξεργαστή κειμένου καλύπτει πλήρως τόσο τις νέες συναρπαστικές δυνατότητες του Word 97 όσο και τις ήδη υπάρχουσες του καθιερωμένου πλέον Word 7.

- Υποστήριξη Internet και Intranet
- Επεξεργασία αρχείων απευθείας από τον World Wide Web
- Office Assistant (το νέο σύστημα βοήθειας του Word 7)
- Μετατροπή εγγράφου Word σε σελίδα HTML
- Επεξεργασία σελίδων HTML στο Word 97

3.900 ΔΡΧ.



Microsoft EXCEL 97

Ένας εύχρηστος οδηγός αναφοράς που παρουσιάζει όλα τα χαρακτηριστικά της τελευταίας έκδοσης του πανίσχυρου spreadsheet, EXCEL 97. Βρείτε πληροφορίες για:

- Τη δημιουργία και τη διαμόρφωση φύλλων εργασίας.
- Τις δυνατότητες εκτύπωσης.
- Τη δημιουργία και τη διαχείριση βάσης δεδομένων.
- Την απευθείας αξιοποίηση των FTP sites μέσα από το Excel.
- Τη μετατροπή των φύλλων εργασίας σε σελίδες του World Wide Web με την προσθήκη Hyperlinks.

5.200 ΔΡΧ.



Microsoft OFFICE 97 για όλους

Καλύπτονται οι εκδόσεις Standard και Professional

Νικόλαος Μακρυμανωλάκης

Μία διαφορετική, σφαιρική προσέγγιση του πιο ολοκληρωμένου πακέτου εφαρμογών γραφείου που θα σας επιτρέψει να ανακαλύψετε τα εξαιρετικά δυναμικά χαρακτηριστικά του Microsoft Office 97. Εξετάζονται οι διαδικασίες για:

- Το περιβάλλον των εφαρμογών
- Τις εκτυπώσεις
- Το Internet
- Το εργαλείο σχεδιασμού Office Art
- Τα Styles και τα Templates
- Τη συνεργασία των εφαρμογών
- Τα βοηθητικά εργαλεία

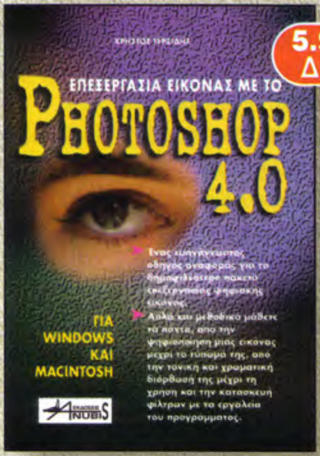
Επεξεργασία εικόνας με το PHOTOSHOP 4.0

Χρήστος Τερζίδης

Μάθετε, απλά και μεθοδικά, τα πάντα γύρω από την ηλεκτρονική επεξεργασία ψηφιακής εικόνας με το PHOTOSHOP 4.0.

- Τονική και χρωματική διόρθωση εικόνας.
- Νέοι τρόποι δημιουργίας μάσκας.
- Δημιουργία νέων φίλτρων (filter factory).
- Παρουσίαση του κατάλληλου εξοπλισμού (scanners, εκτυπωτές).
- Layers, ένθεση εικόνας και κειμένου.

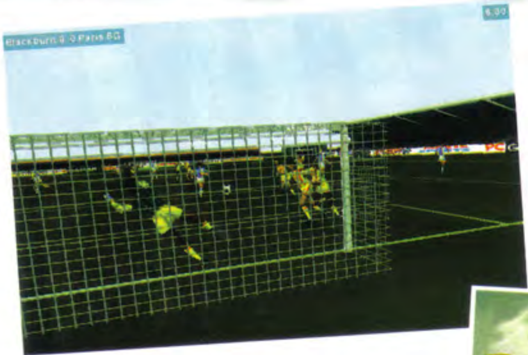
5.900 ΔΡΧ.



ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ ΤΗΣ ANUBIS: http://www.compulink.gr/mall

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΑΘΗΝΑ, Σουλτάνη 15, Εξάρχεια, τηλ.: 3801761, 3841095, fax: 9242219, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Αριστοτέλους 7, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663, ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: MTS COMPUTER SOLUTIONS, Λ. Ακροπόλεως 53, Ακρόπολη, Λευκωσία, τηλ.: 317471, fax.: 317470

Game Club



KICK OFF 97: Η νέα έκδοση ενός από τα δημοφιλέστερα sport games όλων των εποχών.



NINE: Μια περιπέτεια με μεγαλύτερο ατού της τα διάσημα ονόματα του Χόλιγουντ που συμμετέχουν σε αυτήν.



OBSIDIAN: Στο Special Review αυτού του τεύχους ένα μαγευτικό adventure που θα σας καθηλώσει.

POINT SYSTEM

0-50 ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!

51-60 ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!

61-70 ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...

71-80 ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

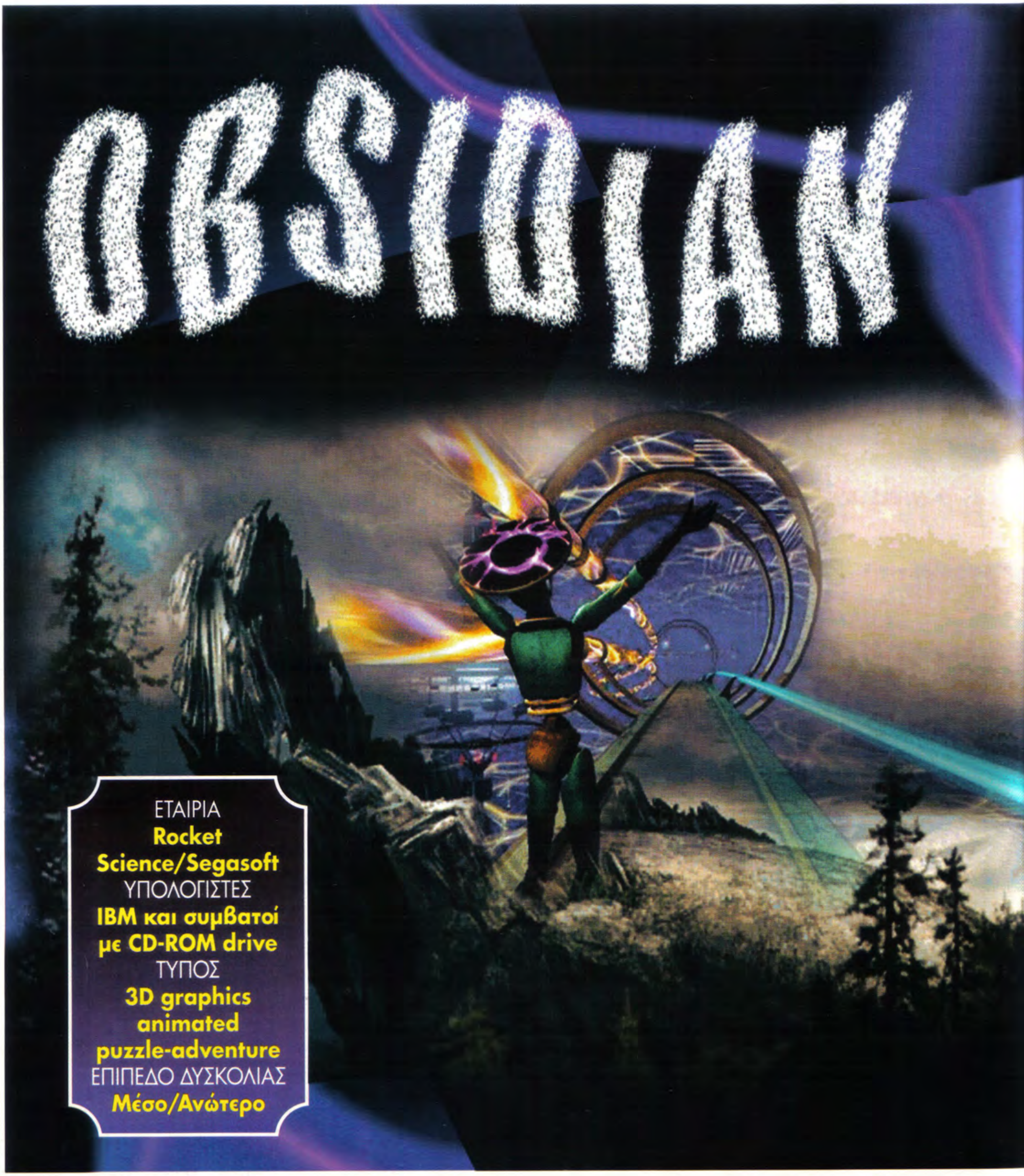
81-90 ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει αρκετές ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.

91-95 ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.

96-100 ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

SPECIAL review



ΕΤΑΙΡΙΑ
Rocket Science/Segasoft
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D graphics animated puzzle-adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο/Ανώτερο

Δεν ξέρω αν ύστερα από τόσα χρόνια ασχολίας με τα adventure games έχω αναπτύξει κάτι σαν... έκτη αίσθηση. Γεγονός είναι ότι, τελευταία, όλο και περισσότερο η διαίσθησή μου με καθοδηγεί στην επιλογή τίτλων και εταιριών που εν συνεχεία αναδεικνύει ο διεθνής Τύπος. Είμαστε από τους πρώτους παγκοσμίως που κάναμε λόγο για τη σύσταση της Rocket Science και, μολονότι οι δύο πρώτες δημιουργίες της ήταν action games, ήμουν σίγουρος ότι σύντομα θα κυκλοφορούσε και adventures που -το κυριότερο- θα ήταν πολύ καλά. (Ενας Moriarty, εγκέφαλος της πάλαι ποτέ βασίλισσας Infocom, δεν φεύγει τυχαία από τη LucasArts για μία νέα και άγνωστη εταιρία!) "Πολύ καλά" είπα; Ε! Το Obsidian, το πρώτο adventure της εταιρίας, δεν ξεπέρασε απλώς κάθε προσδοκία μου... Οταν το φόρτωσα στον υπολογιστή μου και είδα την πρώτη εικόνα/video, ανακάθισα και μονολόγησα: "Εδώ είμαστε!" ...Και πέρασα μαζί του ατελείωτες ώρες αποκομμένος από τα πάντα, χωρίς ενδιαφέρον για οτιδήποτε άλλο. Το Obsidian είναι ένα "διαμάντι", με λάμψη που μόνο το περίφημο Myst έχει να επιδείξει ως τώρα.

του Αντρέα Τσουρινάκη

Δημοσίευση για τη Rocket Science φιλοξενήσαμε για πρώτη φορά πριν από δύο χρόνια, το Φεβρουάριο του 1995. Τα ιδρυτικά μέλη της εταιρίας είναι οι Peter Barrett, Mike Backes και Ron Cobb. Ο πρώτος είναι ο δημιουργός των Game Composer και Game Compiler, του Quick Draw στον Macintosh και του Cinepak, του standard video compression για τα CD-ROMs, ενώ ο δεύτερος είναι ο σεναριογράφος του Rising Sun και ο επιμελητής των κομπιουτερίστικων γραφικών του Jurassic Park. Ο τρίτος της παρέας έχει συμμετάσχει στις ταινίες Alien, Aliens, Abyss, Conan the Barbarian, Back to the Future και The Last Starfighter. Με τα ονόματά τους και μόνο εξασφάλισαν ένα τεράστιο κεφάλαιο, αφού, πριν να κυκλοφορήσουν οποιοδήποτε παιχνίδι, κατόρθωσαν και πούλησαν το 50% των μετοχών της εταιρίας τους στη Sega (αυτός είναι ο λόγος που η τελευταία κυκλοφορεί τα παιχνίδια τους) και την MGB. Συγκεκριμένα, το 50% των μετοχών μεταφράζεται σε 3 δισ.!!! (Γράφε-γράφε για κάτι τέτοια ασύλληπτα για τα δικά μας δεδομένα ποσά, φοβάμαι ότι στο τέλος θα πάθω τίποτα...) Τα ονόματά τους αποτέλεσαν πόλο έλξης ισχυρών ονομάτων του χώρου, αφού για λογαριασμό τους έχουν δουλέψει ήδη οι David Fox (ένας εκ των δύο δημιουργών του Indiana Jones) και Brian Moriarty (ο γνωστός εγκέφαλος της Infocom που είχε αναλάβει διευθυντική θέση στη LucasArts και πλέον ετοιμάζει ένα δικό του on-line multi-player adventure game). Σημειωτέον ότι ήδη δουλεύει για την εταιρία και ο γνωστός -από τα Spellcastings και όχι μόνο- Meretzky, ο οποίος ετοιμάζει το The Space Bar που αναμένεται να κυκλοφορήσει σε λίγο καιρό. Προτού περάσουμε στην περιπέτεια, τονίζω ότι το παιχνίδι τρέχει κανονικά και σε έναν 486DX/66, με την προϋπόθεση ότι οι απαιτήσεις της κάρτας γραφικών και της μνήμης καλύπτονται, παρά τα αντίθετα γραφόμενα τόσο στο manual όσο και στο πακέτο του παιχνιδιού.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Βρισκόμαστε στο 2066. Η ισχυρή μόλυνση έχει καταστήσει τον πλανήτη εξαιρετικά επισφαλή για την ανθρώπινη ζωή. Μία σπουδαία ομάδα επιστημόνων δημιούργησε και κατόρθωσε να εκτοξεύσει έναν δορυφόρο με το κωδικό όνομα Ceres Project. Ο δορυφόρος Ceres φιλοξενεί την πρώτη παγκοσμίως εφαρμογή της νανο-τεχνολογίας (νάνο=ένα δισεκατομμυριοστό), η οποία έχει την ικανότητα να εντοπίζει τα "μολυσμένα" σημεία στην ατμόσφαιρα και να στέλνει ειδικά για την εξουδετέρωση της μόλυνσης κυλινδρικά ρομπότ.

Εσύ παίρνεις το μέρος της Lilah. Με το συνεργάτη σου, Max, έχετε συντονίσει και καθοδηγήσει όλη την επιστημονική εργασία της ομάδας που ανέπτυξε το Ceres. Μετά τις πρώτες εκατό ημέρες από την εκτόξευση του δορυφόρου, φθάνει η ώρα για λίγη ξεκούραση, για διακοπές. Ενώ, λοιπόν, αναπαύεστε σε ένα από τα ελάχιστα εναπομείναντα και, φυσικά, προστατευόμενα μέρη με πλούσια βλάστηση, συμβαίνει αυτό που φάνταζε ως αδύνατο...

Κοντά στην κατασκήνωσή σας, εσύ και ο Max βρίσκετε έναν μικρό μαύρο κρύσταλλο. Μολονότι φαίνεται λίγο παράξενος, δεν του δίνετε ιδιαίτερη σημασία. Ωστόσο, ο μαύρος αυτός κρύσταλλος αρχίζει να μεγαλώνει με τέτοια ασύλληπτη ταχύτητα που σε διάστημα μόλις λίγων ωρών έχει ψηλώσει εκατοντάδες μέτρα! Εντρομοι, ονομάζετε τον τεράστιο πια μονόλιθο... "Obsidian".

Και δεν θα αργήσει η στιγμή που θα ακούσεις μία φοβερή κραυγή αγωνίας από τον Max, κραυγή η οποία έρχεται από την κατεύθυνση του μονόλιθου. Τρέχοντας προς τα εκεί, αναζητάς το συνεργάτη σου και έντρομη βλέπεις το κασκέτο του πεσμένο στο έδαφος. Προτού προλάβεις να συνειδητοποιήσεις τι ακριβώς έχει συμβεί, απορροφάσαι από τον Obsidian και -στο εσωτερικό του πια- ζεις έναν παράξενο κόσμο. Δεν είσαι πλέον σε θέση να ξέρεις αν αυτό που ζεις είναι μέρος της πραγματικότητας ή κάποιων κόσμων των ονείρων σου που ποτέ πριν δεν είχες φανταστεί. Εδώ που βρίσκεσαι τίποτα δεν φαίνεται να αντιδρά σύμφωνα με τους γήινους νόμους. Καταρχήν, όλα τριγύρω σου φαίνονται γοητευτικά και φανταστικά από κάθε άποψη.

Οσο πιο βαθιά, όμως, εισχωρείς στους κόσμους αυτούς τόσο διαπιστώνεις ότι ο

SPECIAL review



Το Nexus Machine με το οποίο κινείσαι ανάμεσα τις διαφορετικές περιοχές του Bureau.



Η σελίδα του Obsidian στο Internet: http://www.segasoft.com/obsidian/main.html.

Max βρίσκεται σε τρομερό κίνδυνο. Και, δυστυχώς, όχι μόνο ο Max, αλλά και οτιδήποτε γνωρίζεις και αγαπάς...

Εχεις μάθει να ζεις και να λειτουργείς με την αλήθεια όπως αυτή πηγάζει από τη συνεχή επιστημονική έρευνα και γνώση, με τη μόνη διαφορά ότι στους τέσσερις ονειρικούς κόσμους του Obsidian η αλήθεια είναι κάτι το τελείως διαφορετικό, κάτι που μέχρι πρότινος δεν μπορούσες να διανοηθείς...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Obsidian θα σας αφήσουν άφωνους. Είναι ένα μοναδικό μείγμα πραγματικών βιντεοσκοπημένων χώρων, 3D rendered γραφικών και ειδικών εφέ σε συνδυασμό με βιντεοσκοπημένους χαρακτήρες. Τρέχουν σε ανάλυση 640x480 και απαιτούν χιλιάδες χρώματα (16 bit color). Οποιος δει και παίξει για λίγο το εισαγωγικό τμήμα της περιπέτειας, αυτό που επιτρέπει την κίνηση στη wilderness area, πιστεύω ότι θα συμφωνήσει μαζί μου πως πρόκειται για κάτι το εντελώς ξεχωριστό, ασχέτως αν του αρέσει ή όχι. Οι δημιουργοί του έχουν κατορθώσει να αποδώσουν, κυρίως μέσα από τα 3D rendered γραφικά, την ιδιαιτερότητα των κόσμων όπου ο ήρωας ζει και κινείται, γεγονός που επιτρέπει στο adventure να αποπνέει μία μοναδική αίσθηση, την οποία μόνο στο Myst γνωρίσαμε έως τώρα - έστω και αν το τελευταίο παραμένει αξεπέραστο στον εν λόγω τομέα.

Το καταραμένο Cubible-maze με τις διαφορετικές κάρτες εισόδου που χρησιμοποιεί.



Ο ήχος του είναι επίσης αρκετά καλός, χωρίς όμως να φθάνει τα μοναδικά standards που έχει θέσει για ανάλογες παραγωγές το Zork Nemesis. Τα μουσικά μοτίβα που λειτουργούν ως ηχητικά backgrounds στην περιπέτεια είναι απλώς ικανοποιητικά, ενώ ξεχωρίζει το speech των χαρακτήρων που λειτουργεί θαυμάσια και δένει απόλυτα με τη συνολική ατμόσφαιρα της περιπέτειας. Σημειωτέον ότι την πρωτότυπη μουσική έχει επιμεληθεί ο "πολύς" Thomas Dolby.

Ο χειρισμός του είναι μάλλον ο απλούστερος δυνατός και, προφανώς, δεν θα παρουσιάσει κανένα πρόβλημα, εκτός από ένα μικρό με τα saves. Καταρχήν, πατώντας το πλήκτρο Escape, εμφανίζεται η ειδική οθόνη που είναι το Control Panel του interface του παιχνιδιού. Αυτή περιέχει τα Restart, Restore, Save As, Quit και τις ρυθμίσεις της μουσικής, των εφέ αλλά και της ποιότητας της οθόνης. Για να φύγετε από την οθόνη αυτή και να επιστρέψετε στο παιχνίδι, πατάτε πάλι το πλήκτρο Escape. Σε εμένα η ρύθμιση της ποιότητας της οθόνης ήταν ανενεργός, ίσως επειδή ήδη βρισκόταν στο maximum δυνατό.

Το πρώτο αρνητικό του user interface είναι ότι δεν υπάρχει η δυνατότητα παρουσίασης σε κείμενο (text) των διαλόγων των χαρακτήρων, γεγονός που τον τελευταίο καιρό τείνει πια να γίνει καθεστώς σε όλες τις ανάλογες παραγωγές.

Το δεύτερο αρνητικό αφορά σε μία ιδιόμορφη λειτουργία που έχουν εντάξει στα save games και την οποία θα μπορούσαν να έχουν αποφύγει. Αν κάνετε Restore ή Quit, το πρόγραμμα δεν σας οδηγεί αμέσως στις αντίστοιχες λειτουργίες, αλλά σας "περνά" πρωτίστως από μία διαδικασία "διάσωσης" της θέσης σας, ακόμη και αν αμέσως πριν την είχατε σώσει κανονικά με το Save As! Ετσι, προκειμένου να μην επαναλάβετε το ίδιο save, πρέπει να δώσετε στο menu αυτό Continue, ώστε να περάσετε στη λειτουργία που είχατε αρχικά επιλέξει (Restore ή Quit ανάλογα). Το πρόβλημα δεν είναι μόνο η επιπλέον ενδιάμεση κίνηση που πρέπει να κάνετε, αλλά και το γεγονός ότι λόγω αδράνειας/συνήθειας έχετε μάθει, όταν πατάτε το πλήκτρο Restore, να προχωράτε αμέσως σε Restore και όχι Save, κινδυνεύοντας έτσι να κάνετε "overwrite" ένα

παλιό σας Save, χωρίς να το θέλετε. Με άλλα λόγια, για να κάνετε, λόγου χάρη, Restore, πρέπει να γίνουν κατά σειρά οι εξής ενέργειες: Πάτημα του πλήκτρου Escape και, στην οθόνη που εμφανίζεται, κλικ στην επιλογή Restore. Επιλογή στη συνέχεια του Continue, ώστε να εμφανιστεί το menu από όπου θα δώσετε τη θέση στην οποία επιθυμείτε να γίνει Restore. Επιλέγοντας OK, το πρόγραμμα σας μεταφέρει στην οθόνη για να σώσετε. Εδώ πατάτε το Cancel, αν, τελικά, δεν θέλετε να κάνετε Save. Εκτός αυτών, όλα τα υπόλοιπα λειτουργούν θαυμάσια. Η κίνηση επιτυγχάνεται μέσω των ειδικών βελών (arrow) κίνησης που εμφανίζονται με κίτρινο χρώμα πάνω στην οθόνη, εάν πρόκειται να κινηθείτε ευθεία μπροστά ή μπροστά δεξιά ή μπροστά αριστερά. Με μπλε χρώμα ξεχωρίζουν τα βέλη κίνησης αριστερά ή δεξιά (σας στρέφουν κατά 90 μοίρες), πάνω ή κάτω (αντιστοιχούν στα Look Up ή Look Down) και αυτά με τα οποία γυρίζετε αντίθετα σε σχέση με το σημείο προς το οποίο κοιτάτε. Κινώντας τον κέρσορα πάνω στην οθόνη, εμφανίζονται όλες οι κάθε φορά δυνατές έξοδοι. Οταν ο κέρσορας γίνεται κόκκινο διαμάντι, τότε στο σημείο εκείνο τίποτα δεν μπορεί να λειτουργήσει, ενώ όπου γίνεται πράσινο διαμάντι σημαίνει ότι είναι ενεργός και με ένα κλικ επιτρέπει την "εξέταση" οποιουδήποτε υπάρχει εκεί. Σε αρκετά σημεία ο κέρσορας μετατρέπεται σε ανοικτή παλάμη. Αυτό σημαίνει ότι εκεί μπορεί να λειτουργήσει το drag & move (π.χ., σε έναν μοχλό όπου θα εμφανιστεί ο κέρσορας/παλάμη, πατάτε το αριστερό πλήκτρο του mouse και, κρατώντας το πατημένο, μετακινείτε τον κέρσορα, άρα και το μοχλό, προς κάποια κατεύθυνση). Inventory με την κλασική έννοια δεν έχετε, αλλά όταν βρίσκετε ένα αντικείμενο που μπορείτε να το μεταφέρετε, παίρνοντάς το, αυτό θα εμφανιστεί στο κάτω μέρος της οθόνης. Γενικά, τα αντικείμενα που θα παίρνετε κατά διαστήματα είναι μέρος των προς επίλυση puzzles και θα εξαφανίζονται αυτόματα με την ολοκλήρωση της λύσης του εκάστοτε puzzle.

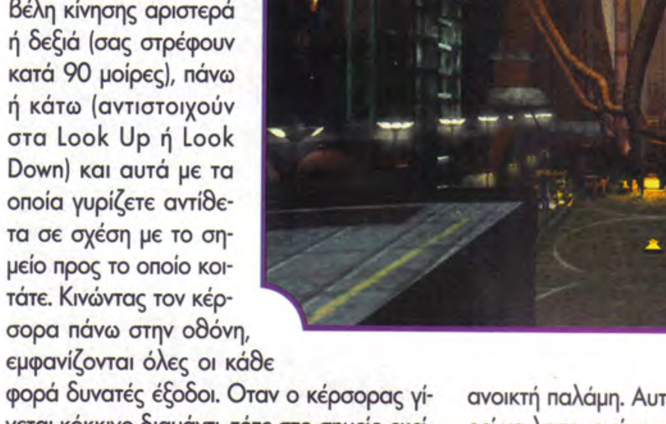
Σημειώνουμε, τέλος, τη δυνατότητα να περνάτε αυτόματα όλα τα animated sequences που δεν αποτελούν βασικό μέρος της ιστορίας του παιχνιδιού, πατώντας το πλήκτρο SpaceBar. Πρόκειται για κάτι το ιδιαίτερα αποτελεσματικό τόσο κατά την εισαγωγή του παιχνιδιού όσο και όταν κάνετε Quit, οπότε και πρέπει να δείτε όλα τα credits του παιχνιδιού προτού βγείτε από αυτό.



Ετσι πρέπει να ρυθμίσεις το ρολόι.



Στο Spider Realm.



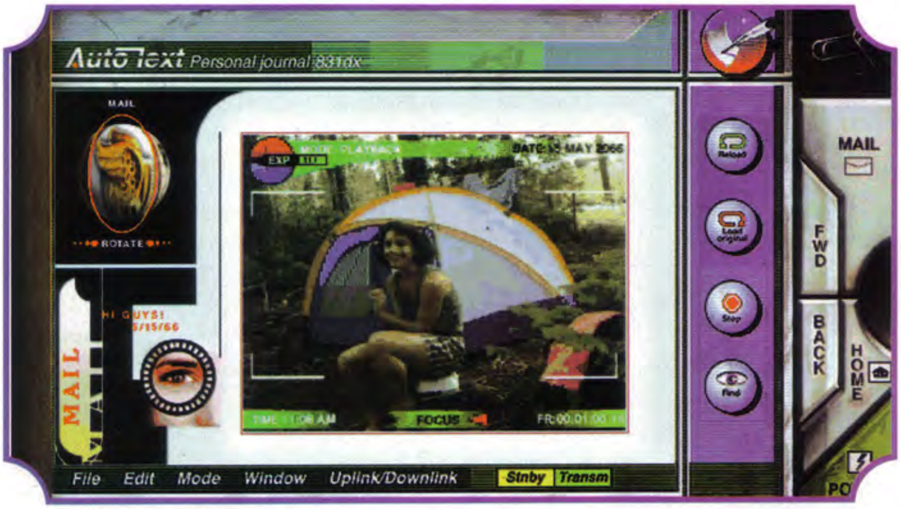
Μιλώντας με τον παγιδευμένο Max.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το πρώτο adventure της Rocket Science και ένα από τα καλύτερα που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ. Ισχυρός ανταγωνιστής του Myst σε όλους τους τομείς, διαθέτει εξαιρετικά πλούσια δράση, υπέροχους και πρωτότυπους γρίφους και γραφικά που θα σας αφήσουν άφωνους. Λόγω της πολύ μεγάλης διάρκειάς του θα σας κρατήσει συντροφιά για αρκετές ημέρες. Από τις κορυφαίες περιπέτειες της χρονιάς. Δείτε το οπωσδήποτε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΓΡΙΦΟΙ	90

95%



Η ηρωίδα του παιχνιδιού, Lilah.

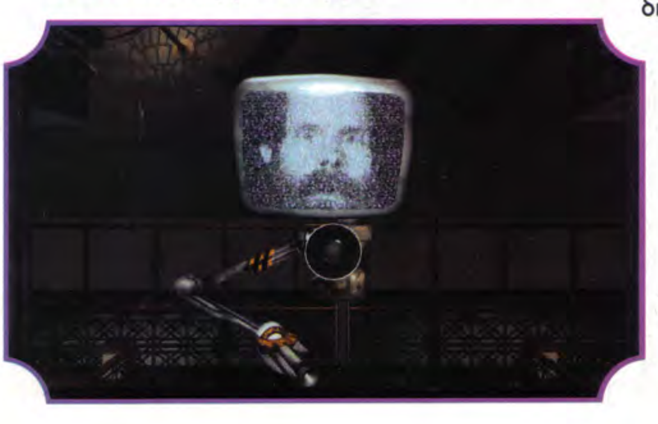


Φτάνοντας επιτέλους στη γέφυρα που πρέπει να επισκευάσεις.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Obsidian είναι μοναδική από κάθε άποψη. Και οι πέντε "ονειρώδεις" κόσμοι του παιχνιδιού είναι εκπληκτικοί. Τόσο τα γραφικά όσο και τα video sequences δημιουργούν μία αίσθηση που αιχμαλωτίζει. Η δράση του είναι αρκετά πλούσια και θα χρειαστούν πολλές ώρες για να φθάσετε στο τέλος του. Το παιχνίδι περιλαμβάνει πέντε ξεχωριστούς κόσμους. Τον Forest, από όπου ξεκινάτε, και τους Bureau, Spider Realm, Bismuth και Conductor Realm, οι οποίοι αποτελούν μέρος των χειρότερων ονείρων σας, των εφιαλτών που κατά διαστήματα είχατε. Η εξελισσόμενη δράση στους εν λόγω πέντε κόσμους, τους οποίους δεν μπορείτε να επισκεφθείτε με όποια σειρά θέλετε όπως, για παράδειγμα, συνέβαινε στο Myst, αποκαλύπτει σταδιακά το τι σας συμβαίνει. Με άλλα λόγια, αναδεικνύει το σεναριακό background. Η πλοκή είναι εξαιρετικά ενδιαφέρουσα και αποτελεί ένα από τα πιο ισχυρά σημεία του παιχνιδιού. Προκειμένου να σημειώνετε πρόοδο στη δράση του Obsidian, πρέπει να επιλύετε μία σειρά puzzles, αντιπροσωπευτικών των ξεχωριστών αυτών "ονειρικών" κόσμων. Το παιχνίδι περιέχει και δύο διαφορετικά φινάλε, όταν μέσα σε 5 δευτερόλεπτα θα πρέπει να κάνετε κλικ στο μοχλό επαναφοράς. Αν το πετύχετε, θα ξαναβρεθείτε μαζί με τον Max πίσω στο δάσος, διαφορετικά θα μεταφερθείτε στον ονειρικό παράδεισο της Obsidian (μηχανικής) γυναίκας, παγιδευμένοι για πάντα. Οι περισσότεροι γρίφοι του είναι πρωτότυποι και αρκετά καλοί, μερικοί όμως απαιτούν έναν ιδιαίτερο χρονικό συντονισμό/περιορισμό, γεγονός που δίχως άλλο μειώνει την αξία τους. Στο manual του παιχνιδιού, που βρίσκεται ανάμεσα στα CDs, δίνεται υπό μορφή hints όλη η λύση του Bureau κόσμου. Εδώ θα σταθώ ιδιαίτερα στον άκρως εντυπωσιακό γρίφο με τα Cubicles. Πρόκειται για ένα από τα πλέον πρωτότυπα maze που έχω δει και, αληθινά, μπορεί να σας τρελάνει. Από το σημείο του receptionist video-boot έξω από το Cubicle 2 (βλ. χάρτη manual, σελ. 12) πηγαίνετε: δεξιά, εμπρός, αριστερά, 2 φορές εμπρός, δεξιά, 2 φορές εμπρός, αριστερά, 2 φορές εμπρός, δεξιά, 2 φορές εμπρός, δεξιά, 2 φορές εμπρός, δεξιά, 2 φορές εμπρός, αριστερά 2 φορές, 2 φορές εμπρός, 2 φορές δεξιά, 2 φορές εμπρός,

Το video που αναφέρεται στο Myst.



ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ ΓΙΑ ΤΟ OBSIDIAN

Είναι πράγματι δύσκολο να εκφέρεις άποψη για ένα τόσο μεγάλο και τόσο όμορφο παιχνίδι όπως το Obsidian, χωρίς να έχεις ολοκληρώσει τουλάχιστον τα 3/4 της δράσης του (κάτι που ο χρόνος παραγωγής του περιοδικού δεν μου επιτρέπει). Ωστόσο, δεν μπορώ να μη σημειώσω τα εκπληκτικά γραφικά του τα οποία, σε συνδυασμό με την έξυπνα επιλεγμένη μουσική και τα ηχητικά εφέ, εισάγουν τον παίκτη κατευθείαν στην ατμόσφαιρα μυστηρίου του Obsidian. Θα συμφωνήσω με τον Αντρέα ότι η έλλειψη υποτίτλων είναι ένα από τα βασικά μειονεκτήματα του παιχνιδιού, ωστόσο η ομιλία είναι τόσο σωστή και καθαρή, ώστε δεν ενοχλεί τόσο όσο, για παράδειγμα, στα Ripper και Gabriel Knight II. Πολύ απλά, είναι ένα από τα παιχνίδια με τα οποία θα ασχοληθώ οπωσδήποτε - παρόλο που γνωρίζω από τώρα ότι με περιμένει γερό ξενύχτι...

Γιάννης Πατρίκος

αριστερά 2 φορές, 2 φορές εμπρός, 2 φορές δεξιά, 2 φορές εμπρός, αριστερά 2 φορές, 2 φορές εμπρός, 2 φορές δεξιά, 2 φορές εμπρός, αριστερά 2 φορές, 2 φορές εμπρός, 2 φορές δεξιά, 2 φορές εμπρός, δεξιά, 2 φορές εμπρός, αριστερά, 2 φορές εμπρός, δεξιά, 2 φορές εμπρός, δεξιά, 2 φορές εμπρός, αριστερά 2 φορές, 2 φορές εμπρός, δύο φορές δεξιά και 4 φορές εμπρός (πιστεύω να κατέγραψα σωστά τις κινήσεις, γιατί και μόνο ο έλεγχός τους κόντεψε να με τρελάνει).



Μία από τις πόρτες μέσω των οποίων μεταφέρεσαι στα διάφορα μέρη των κόσμων.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας στο ξέφωτο, στρίψτε δεξιά και προχωρήστε μπροστά στο μονοπάτι. Υστερα από ένα πολύ εντυπωσιακό video sequence, θα βρεθείτε να κοιτάτε τον μαύρο κρύσταλλο, στον οποίο δώσατε το όνομα Obsidian και που πλέον έχει γίνει ένας τεράστιος κρυστάλλινος σχηματισμός. Οταν φύγει ο τίτλος, κάντε κλικ τον down κέρσορα για να ξαναγυρίσετε στην κανονική οπτική γωνία σας. Συνεχίστε ευθεία μπροστά στο μονοπάτι. Μόλις σταματήσει η κίνησή σας, γυρίστε αριστερά και θα δείτε το αντίσκηνό σας. Μπείτε μέσα σε αυτό και κάντε κλικ το πράσινο διαμάντι/κέρσορα στον πιο δεξί υπνόσακο (sleeping bag). Τον ανοίγετε και βρίσκετε το PDA. Κάντε δύο φορές κλικ σε αυτό για να το ανοίξετε και τώρα κλικ στο Power button κάτω δεξιά. Βλέπετε ότι έχει γίνει κάποια άγνωστη παρέμβαση στα αρχεία του. Από όλες τις δυνατές επιλογές πρέπει να δείτε οπωσδήποτε τα μηνύματα στο MAIL τα: "Hi Guys!" (video), "Obsidian Growth Log" (video), "Bon Voyage" (video) και στο PROJECTS τα: "Download Speech Prep" (hypertex), "Dream-Spider" (video), "Dream-Red Tape" (image/video). Αφού δείτε/διαβάσετε τα πιο πάνω, κάντε κλικ στο Power button κάτω δεξιά, για να κλείσετε την ενέργεια, πηγαίνετε προς τα πίσω, στρίψτε αριστερά δύο φορές και πηγαίνετε μπροστά για να βγείτε από τη σκηνή. Εξω στρίψτε αριστερά. Αν έχετε δει/διαβάσει τα ανωτέρω έξι μηνύματα, τότε θα ακούσετε μεταξύ άλλων μία κραυγή. Αν δεν ακούσετε την κραυγή στο σημείο αυτό, σημαίνει ότι κάποιο μήνυμα ξεχάσατε να δείτε/διαβάσετε. Τώρα κάντε ένα Save και προχωρήστε ευθεία μπροστά στο μονοπάτι, προς την κατεύθυνση του Obsidian. Βλέπετε το κασκέτο του Max στο έδαφος και, ανήμπορη να αντιδράσετε, "απορροφάστε" από τον κρύσταλλο. Ο πραγματικός σας εφιάλτης μόλις έχει αρχίσει. Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■



Στο μηχάνημα αυτό, στο παιχνίδι των λέξεων, πρέπει να βάζεις δύο λέξεις κάθε φορά για να τις ανασυνθέτει.



Ο γρίφος με τα δαχτυλίδια και τα σύννεφα.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Pentium 90 MHz.



16MB RAM.



4x CD-ROM Drive, περίπου 17MB στο σκληρό.



16 bit color κάρτα γραφικών, 16-μπιτη κάρτα ήχου.



Το πακέτο, που περιέχει πέντε CDs μας πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου.



ROLE PLAYING GAME

The Wizardry Adventure NEMESIS



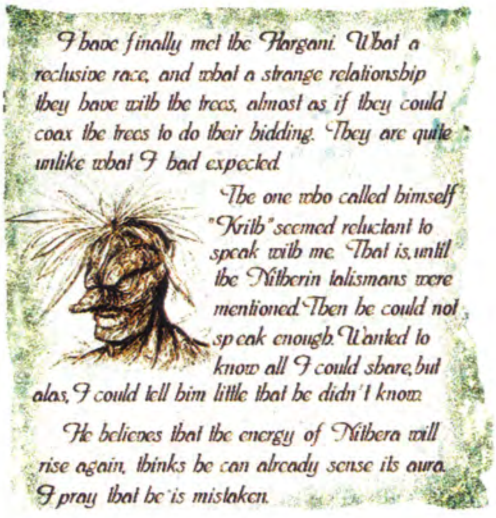
Το παιχνίδι παρουσιάζει μία ιδιαιτερότητα που μόνο το Dragon's Lore της Mindscape είχε να επιδείξει έως τώρα, αν και τα Quest for Glory της Sierra κινούνται σε παραπλήσια λογική. Επιχειρεί να παντρέψει στοιχεία των adventure με στοιχεία των role playing games, προκειμένου να δημιουργήσει ένα νέο είδος παιχνιδιού που, όπως αρκετοί πιστεύουν, θα κυριαρχήσει στο μέλλον. Προς το παρόν, όμως, δεν έχει βρεθεί μία δημιουργική -συνθετικού περιεχομένου- ισορροπία ανάμεσα στα δύο συγγενή, οπωσδήποτε, είδη και οφείλω προκαταβολικά να τονίσω ότι ούτε το Nemesis το κατορθώνει στον τομέα αυτό.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ιστορία είναι σχετικά κλασική για περιπέτειες του είδους, οι οποίες στηρίζονται στους λεγόμενους "fantasy worlds". Είσαι ένας νεοφερμένος στην πόλη Galican (δεν έχεις καν όνομα!). Μια ωραία μέρα, καθώς περπατάς ανέμελος, μια παράξενη σκιά περνά από πάνω σου και, προτού καν προλάβεις να καταλάβεις τι γίνεται, βρίσκεσαι πιασμένος στα τρομερά νύχια ενός αρπακτικού. Για καλή σου τύχη, όμως, ο σοφός μάγος του χωριού παρακολουθεί τη σκηνή και με μία αστραπιαία αντίδρασή του εξαπολύει ένα φοβερό spell που εξοντώνει το αρπακτικό τέρας, χωρίς να προκαλέσει σε σένα καμία ουσιαστική ζημιά. Συνέρχεσαι στα χέρια του και αυτός σου εξηγεί ότι μοναδική ελπίδα για την επιβίωσή σου είναι να μάθεις την τέχνη της μαγείας. Ανησυχεί ιδιαίτερα για την επίθεση που δέχθηκες, αφού καταλαβαίνει ότι πρόκειται απλώς για την αρχή μίας γενικότερης απειλής. Πρέπει να βρεις και να εξοντώσεις τη δύναμη αυτή που απειλεί τη ζωή σου. Για να το πετύχεις, πρέπει να ανακαλύψεις τα επτά χαμένα Nitheran talismans.

Το όνομα Wizardry είναι από τα πιο "ιερά" στο χώρο των role playing games, καθώς πρόκειται για μία από τις παλαιότερες, καλύτερες και πλέον βραβευμένες σειρές του είδους. Η είδηση, λοιπόν, και μόνο ότι η Sir-Tech ετοίμαζε ένα adventure game στο οποίο θα δάνειζε το όνομα της πιο επιτυχημένης σειράς της προκάλεσε μεγάλη αναστάτωση στο χώρο.

του Αντρέα Τσουρινάκη



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι τρέχει στο DOS (ή και σε DOS full screen παράθυρο μέσα από τα Windows 95). Τα γραφικά του στην ανάλυση 640x480 με 256 χρώματα είναι από τα πιο εντυπωσιακά που έχουν κυκλοφορήσει σε αντίστοιχες περιπέτειες του είδους. Επεξεργασμένοι 3D χαρακτήρες, εξαιρετικά animated video sequences, υπέροχα σχεδιασμένα γραφικά background χώρων δημιουργούν μία μοναδική αίσθηση που θα έλξει



αμέσως το χρήστη. Σε γενικές γραμμές, τα γραφικά του αποτελούν από τα πιο δυνατά σημεία της περιπέτειας.

Ο ήχος του είναι επίσης αρκετά καλός, με όμορφα ηχητικά εφέ και ενδιαφέρουσες ομιλίες - πάντα σε σχέση με τα δεδομένα του είδους. Ιδιαίτερα αξιοπρόσεκτο είναι το γεγονός ότι το παιχνίδι υποστηρίζει την ταυτόχρονη εμφάνιση και σε κείμενο των ομιλιών των χαρακτήρων που, σημειωτέον, είναι αρκετοί.

Ο χειρισμός του είναι ιδιόμορφος και απαιτεί εξοικείωση από το χρήστη, ειδικά σε ό,τι αφορά το χειρισμό των μαχών και της μαγείας. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα με τη σειρά.

Η κυρίως οθόνη δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 4/7 της οθόνης. Δεν κινείσαι μέσα σε αυτήν, καθώς αυτή αναπαριστά ό,τι υποτίθεται πως βλέπει ο ήρωας με τα μάτια του. Μετακινώντας τον κέρσορα του mouse στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζεις τη Status Bar που, από τα αριστερά προς τα δεξιά όπως κοιτάς, περιέχει τα: Compass/Automap, Log-book, Combat mode, You/Quick Equip και τα Innvetory/Ready Belt. Μεταφέροντας τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης εμφανίζονται τα spells που ξέρεις, ποια από αυτά είναι ενεργά, καθώς και το Option menu στην επάνω δεξιά γωνία. Κάνοντας κλικ στην πυξίδα κίνησης εμφανίζεις το εξαιρετικό Automap σύστημα του παιχνιδιού και με δεξί κλικ σε αυτό γυρνάς κατευθείαν στο παιχνίδι. Με κλικ στο Log-book βλέπεις τι έχεις καταγράψει από αυτά που ζεις/περνάς (ορισμένες καταχωρίσεις είναι πολύ σημαντικές). Κάνοντας δεξί κλικ στο ανοικτό βιβλίο επιστρέφεις στο παιχνίδι. Με κλικ στο Combat mode (ξίφος) ή με πάτημα του πλήκτρου Spacebar περνάς αυτόματα στην επιλογή μάχης. Εδώ, ανάλογα με το αν είσαι εξοπλισμένος, εκτελείς διαφορετικές κινήσεις. Κάνοντας κλικ και κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του mouse, μετακινείς τον κέρσορα προς το σημείο που θέλεις. Με το You/Quick Equip βλέπεις τι φορά ο ήρωας και μετακινώντας πάνω του ένα ρούχο ή όπλο τού το φοράς κατευθείαν. Απαραίτητη προϋπόθεση, ωστόσο, είναι να μη φορά ήδη ανάλογο ρούχο ή όπλο, γιατί στην

ΕΤΑΙΡΙΑ
Sir-Tech Software
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D animated graphics adventure / RPG game
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο



Η οθόνη με το inventory και τα χαρακτηριστικά σου.



Μαθαίνοντας για την μαγεία.

Βάζοντας ένα αντικείμενο στο inventory σου.



περίπτωση αυτή η αλλαγή πρέπει να γίνει μέσα από την κανονική οθόνη του inventory. Τέλος, το Inventory/Ready Belt σου δίνει γρήγορη πρόσβαση σε τέσσερα αντικείμενα, ενώ κάνοντας κλικ στο σύμβολό της περνάς στη βασική οθόνη του Inventory/Status. Στην τελευταία βλέπεις όλα όσα αφορούν στα χαρακτηριστικά του ήρωα, καθώς και τα αντικείμενα που κουβαλά.

Σημειωτέον ότι η κλεψύδρα (Hourglass) δείχνει το χρόνο που χρειάζεσαι προκειμένου να αλλάξεις ένα αντικείμενο κατά τη διάρκεια της μάχης, ενώ το Health/Energy δείχνει την κατάσταση της υγείας σου και τη δύναμη της μαγείας που διαθέτεις. Τέλος, η ασπίδα δείχνει το επίπεδο προστασίας του ήρωα. Βρίσκοντας ένα αντικείμενο στο έδαφος το παίρνεις κάνοντας δεξί κλικ του. Ενώ το κρατάς στον κέρσορα του mouse, πατώντας το αριστερό πλήκτρο βλέπεις όλα τα διαθέσιμα ρήματα/ εντολές (π.χ., Use/ Give κ.λπ.). Αφού βρεις αυτό που επιθυμείς,





Στην εκκλησία του χωριού.



Μιλώντας στην πανέμορφη σιδηρουργό.

πατώντας πάλι το δεξί πλήκτρο πάνω σε κάποιον ή σε κάτι γίνεται η επιθυμητή δράση (π.χ., Give broken crank to Blacksmith). Για να βάλεις ένα αντικείμενο κατευθείαν στο inventory σου, το μετακινείς πάνω στο Inventory/Ready Belt icon και πατάς το δεξί πλήκτρο του mouse.

Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης, βλέπεις τα διαθέσιμα ενεργά spells. Διαθέτεις συνολικά οκτώ διαφορετικά spells και επειδή το καθένα από αυτά έχει μία επιθετική και μία αμυντική παραλλαγή, πρόκειται για συνολικά 16 spells. Προκειμένου να κάνεις cast ένα spell, πρέπει να κρατάς σε ένα από τα χέρια σου ένα από τα περίφημα amulets. Για να κάνεις τώρα Cast ένα spell κατά τη διάρκεια μιας μάχης, εκτελείς τα εξής: Κλικ στο spell που επιθυμείς, πάτημα του αντίστοιχου πλήκτρου από το 1 έως το 8. Είσοδος, στη συνέχεια, στο Combat mode με κλικ στο ξίφος ή, καλύτερα, με πάτημα του πλήκτρου Spacebar. Ανάλογα με το σε ποιο χέρι κρατάς το amulet, κάνεις αριστερό ή δεξί κλικ του mouse και το κρατάς πατημένο. Οσο το κρατάς πατημένο τόσο το spell αντλεί δύναμη από το amulet και μόλις φθάσει στο μέγιστο δυνατό της ενέργειας που χρειάζεται ενεργοποιείται αυτόματα. Κάνοντας κλικ κάπου στην οθόνη, κατευθύνεις το spell προς τα εκεί. Το πρόβλημα με τη μαγεία είναι ότι στην πράξη δεν λειτουργεί σωστά, καθώς σε συνθήκες μάχης δεν έχεις χρόνο για όλες αυτές τις κινήσεις, αφού ο αντίπαλός σου δεν κάθεται να σε περιμένει. Αυτό το σύστημα μαγείας, αλλά και το γενικότερο σύστημα μάχης, έχει δεχθεί την κριτική όλων και είναι απορίας άξιον πώς κανείς από τους playtesters δεν το επισήμανε. Ακόμη και το Healing spell δεν έχει νόημα, αφού χωρίς αυτό θεραπεύεσαι πιο γρήγορα! Ευτυχώς, δηλαδή, που τελικά δεν θα χρειαστείς τη μαγική δύναμή σου εκτός από τα Cure Spells και ένα-δύο σημεία στο παιχνίδι όπου πρέπει να κάνεις cast ένα ειδικό spell ώστε να συνεχίσεις τη δράση σου.

Σημειωτέον, τέλος, ότι από το Options icon στο επάνω δεξιά μέρος της οθόνης χειρίζεσαι τα Save, Load και Quick Save (F1), τα Settings (από εδώ ρυθμίζεις την εμφάνιση των διαλόγων και σε κείμενο) και τα Preferences του παιχνιδιού.

Γενικά, ο χειρισμός απαιτεί αρκετή εξοικείωση από την πλευρά του χρήστη, κάτι το οποίο αποβαίνει τελικά σε βάρος της περιπέτειας.

Ετοιμαζόμενος να φύγεις από το χωριό.



ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα της περιπέτειας δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο και αυτό οφείλεται κυρίως στο ότι το σενάριό της δεν είναι καθόλου καλά επεξεργασμένο, με αποτέλεσμα ο παίκτης/χρήστης να χάνει σταδιακά το ενδιαφέρον του για το παιχνίδι. Εξάλλου, καμία στοιχειώδης εξέλιξη δεν σημειώνεται, ώστε να συμβάλει στην ανανέωσή του.

Η δράση είναι εξαιρετικά πλούσια με πλήθος ενδιάμεσων αποστολών. Φυσικά, σκο-

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα ενδιαφέρον RPG/Adventure που διαθέτει πλούσια δράση, εξαιρετικά -από τα καλύτερα του είδους- γραφικά, πρωτότυπους και αξιόλογους γρίφους, υστερεί όμως σημαντικά στο "σύστημα χειρισμού" των μαχών και της μαγείας. Μολονότι προσπαθεί να συνδυάσει και τα δύο είδη παιχνιδιών, στην πράξη λειτουργεί περισσότερο ως adventure με μόλις κάποια στοιχεία RPG.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΜΟΥΣΙΚΗ	80
ΔΡΑΣΗ	80
ΓΡΙΦΟΙ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75

82%





Πολύ όμορφα animated sequences προσδίδουν άλλη αίσθηση στην περιπέτεια.



Φθάνοντας στο καλάθι με το οποίο θα περάσεις απέναντι.

πός σου είναι να βρεις τα επτά amulets και στο φινάλε να κατορθώσεις να νικήσεις το Nitheran monster. Το πιο αξιοσημείωτο στοιχείο -μετά τα εντυπωσιακά γραφικά - είναι ο εξαιρετικός σχεδιασμός των γρίφων του παιχνιδιού, το οποίο διαθέτει μεν αρκετά στοιχεία από RPGs, ταυτόχρονα όμως φροντίζει να τα αυτοαναιρεί, καθώς η επίδραση του παίκτη στη διαμόρφωσή τους είναι περιορισμένη.

Στη διάρκεια των εξερευνήσεών σου φρόντισε να έχεις πάντα δύο όπλα μαζί σου, γιατί κατά τη διάρκεια μιας μάχης εύκολα μπορεί να χαλάσει το ένα από αυτά και να μείνεις άοπλος και ανυπεράσπιστος. Οφείλω να κάνω μία αναφορά και στα manuals του παιχνιδιού που είναι από κάθε πλευρά εξαιρετικά. Στο πακέτο υπάρχει το βασικό manual που εξηγεί το χειρισμό της περιπέτειας, αλλά και ένα μοναδικό Tour Guide που αναφέρεται διεξοδικά σε όλες τις περιοχές του παιχνιδιού και τα διάφορα μέρη/καταστήματα των πόλεων συνοδεία μερικών πολύ καλών και αναλυτικών χαρτών.



Περνώντας τους βάλτους.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486DX/66MHz.



8MB RAM.



2x CD-ROM drive, κάρτα ήχου. Στο σκληρό καταλαμβάνει περίπου 41MB μαζί με τα saves.



256χρωμη SVGA κάρτα γραφικών.



Το πακέτο, το οποίο περιλαμβάνει πέντε CDs, μας έδωσε το κατάστημα Παπασωτηρίου.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Μετά την εισαγωγή, πήγαινε στα δεξιά του δωματίου προς το σχετικό σήμα και κατέβα στο Initiation chamber. Εδώ κάνε δεξί κλικ κατά σειρά στα Air, Fire, Water και Earth για να μάθεις τα αντίστοιχα spells. (Κάνεις πρώτα δεξί κλικ στο ειδικό σήμα κάθε spell και στο ειδικό παράθυρο που ανοίγει πάλι δεξί κλικ στο scroll που βλέπεις μέσα σε αυτό, προκειμένου να το ανοίξεις, και εν συνεχεία περιμένεις. Αυτό θα καταγραφεί αυτόματα στο επάνω μέρος της οθόνης.) Γύρνα ξανά στο επάνω δωμάτιο και πήγαινε στο ντουλάπι στην αριστερή μεριά του δωματίου. Ανοιξέ το και πάρε τα δύο αντικείμενα που βρίσκεις μέσα. Διάβασε και το βιβλίο που είναι πάνω στο κεντρικό τραπέζι και κατόπιν βγες προς τα έξω. Θα δεις για ακόμα μία -και τελευταία- φορά τον Rian, ο οποίος θα σου δώσει τα δύο πρώτα spells σου, τα Fog/Heal που πάνε στη θέση 5. Πλέον μπορείς να εξερευνήσεις την πόλη με την ησυχία σου. Η συνέχεια επί της οθόνης σας...

Δείγμα χάρτη περιοχής από το Automap σύστημα του παιχνιδιού.





SIMULATION

KICK OFF 97

Οι φανατικοί φίλοι των sports games και ειδικότερα του ποδοσφαίρου σίγουρα θα γνωρίζουν το Kick Off, μια και ήταν το πρώτο άξιο λόγου παιχνίδι του είδους. Τώρα, το όνομα-θρύλος επιστρέφει με την έκδοση '97.

του Αργύρη Γιαγιά

Είναι γεγονός ότι τα τελευταία τρία-τέσσερα χρόνια οι PC Compatibles είναι οι απόλυτοι κυρίαρχοι, όχι μόνο στον επαγγελματικό χώρο αλλά και στα παιχνίδια. Αυτό διότι πλέον διαθέτουν ταχύτατους επεξεργαστές, κάρτες γραφικών με δυνατότητα επιτάχυνσης τρισδιάστατων γραφικών και κάρτες ήχου που συχνά μας κάνουν να πιστεύουμε ότι βλέπουμε μια κινηματογραφική ταινία και όχι ένα παιχνίδι σε υπολογιστή. Πριν από περίπου δέκα χρόνια, όμως, οι PC Compatibles μόλις είχαν αρχίσει να κάνουν αισθητή την παρουσία τους και στο χώρο των παιχνιδιών. Οπως ήταν φυσικό, τα πρώτα δείγματα δεν



ήταν καθόλου ικανοποιητικά, κυρίως όταν συγκρίνονταν με τα αντίστοιχα παιχνίδια που κυκλοφορούσαν όχι μόνο στα electronic games αλλά και στους άλλους υπολογιστές. Ετσι, υπάρχουν πολλοί home υπολογιστές που διαθέτουν πολύ καλύτερα παιχνίδια, τόσο από πλευράς ποιότητας στα γραφικά και τον ήχο όσο και από πλευράς gameplay. Ο πιο χαρακτηριστικός ήταν η Amiga, η οποία κατάφερε να "επιζήσει" μέχρι και τα πρώτα χρόνια της δεκαετίας του '90. Σε αυτήν, λοιπόν, γνώρισαν οι περισσότεροι τα πρώτα αξιόλογα παιχνίδια ποδοσφαίρου για υπολογιστές. Το πρώτο και συνάμα αυτό που γνώρισε πολύ μεγάλη επιτυχία ήταν το Kick Off, το οποίο είχε κυκλοφορήσει από την εταιρία Anco. Το εν λόγω παιχνίδι, και ειδικότερα η δεύτερη έκδοσή του, ήταν για χρόνια το απόλυτο παιχνίδι του είδους και δεν μπορούσε ούτε καν να το πλησιάσει, τουλάχιστον ως προς το gameplay, κανένας άλλος ανταγωνιστής. Βέβαια, από τότε μέχρι σήμερα έχουν αλλάξει πολλά. Τα PCs είναι πλέον κυρίαρχα και στο χώρο των παιχνιδιών, ενώ έχουν κυκλοφορήσει πολύ καλύτεροι τίτλοι όπως το FIFA Soccer της Electronic Arts ή τα πιο πρόσφατα Actua Soccer και Euro '96 της Gremlin Interactive. Παρ' όλα αυτά, η εταιρία κατασκευής του Kick Off, προσπαθώντας να ακολουθήσει τις εξελίξεις, άρχισε να παρουσιάζει εκδόσεις και για PC. Η πιο πρόσφατη ήταν η περυσινή, το Kick Off '96. Μπορεί να είχε πολλά νέα στοιχεία, ωστόσο, πλέον, το Kick Off δεν είχε το gameplay που θα έπρεπε, ενώ και στον τομέα των γραφικών ήταν πολύ πίσω από τον ανταγωνισμό. Ισως το μόνο ενδιαφέρον στοιχείο ήταν ότι κυκλοφόρησε στην Ελλάδα σε ειδική πλήρως εξελληνισμένη έκδοση. Συγκεκριμένα, ο εξελληνισμός δεν περιοριζόταν στα manuals και τη συσκευασία του παιχνιδιού, αλλά επεκτεινόταν και στα μενού του, κάνοντάς το έτσι το πρώτο





Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ

παιχνίδι ξένης εταιρίας που κυκλοφορούσε σε πλήρη ελληνική έκδοση. Ωστόσο, ακόμη και έτσι, το παιχνίδι δεν "προχώρησε" στην ελληνική αγορά, κάτι το οποίο συνέβη και στη διεθνή. Ομως, λίγους μήνες μετά, το Kick Off επανέρχεται με την έκδοση '97. Η βασική διαφορά του νέου Kick Off 97 είναι ότι τώρα πλέον δεν προέρχεται μόνο από την Anco, όπως όλες οι προηγούμενες εκδόσεις του, αλλά και από τη Maxis. Ετσι, μετά το νέο κύμα τίτλων της εταιρίας με πρώτο συνθετικό το sim (Simcopter, Simgolf κ.λπ.), η Maxis κυκλοφορεί έναν τίτλο ο οποίος έγραψε ιστορία με μια άλλη εταιρία. Μάλιστα, αυτή η σημαντική αλλαγή έπαιξε ουσιαστικό ρόλο στη φυσιογνωμία του Kick Off, το οποίο πλέον είναι εντελώς διαφορετικό από τα προγενέστερα. Σε ό,τι αφορά δε την κριτική του παιχνιδιού, θα πρέπει να τονίσουμε ότι είχαμε στη διάθεσή μας μία pre-release έκδοσή του, κάτι που σημαίνει ότι τα όποια προβλήματα εντοπίσαμε στο παιχνίδι ίσως οφείλονται σε αυτό ακριβώς και πιθανότατα να μην υπάρχουν στην έκδοση που θα διατεθεί στα καταστήματα. Ξεκινώντας από την εγκατάσταση του παιχνιδιού, διαπιστώνουμε ότι υπάρχουν δύο εκδόσεις, μια και το παιχνίδι τρέχει κάτω από DOS αλλά και από Windows 95. Ωστόσο, έπειτα από πολλές προσπάθειες, δεν καταφέραμε να εγκαταστήσουμε το παιχνίδι από το DOS. Ετσι, στραφήκαμε στα Windows 95, όπου η εγκατάσταση ήταν πολύ απλή και μάλιστα εγκαταστήσαμε αυτόματα και τις δύο εκδόσεις του. Πάντως, και εδώ παρουσιάστηκαν προβλήματα. Η Windows έκδοση ήταν πάρα πολύ αργή σε έναν υπολογιστή με Pentium/100, 64MB RAM, Diamond 3D 2000 κάρτα γραφικών και δεκαπλής ταχύτητας CD-ROM, κάτι που επίσης ήταν "ανεξήγητο", μια και είναι απίθανο σε ταχύτερο υπολογιστή να βελτιωνόταν η κατάσταση. Ετσι, η μόνη λύση ήταν η έκδοση του DOS μέσα από τα Windows 95, η οποία και δεν παρουσίασε κανένα πρόβλημα.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Maxis/Anco
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
Football simulation
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο





ΝΕΟ ΥΦΟΣ - ΝΕΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Μπαίνοντας στη βασική οθόνη του παιχνιδιού και αφού έχουμε παρακολουθήσει την εισαγωγή του, η οποία είναι η τυπική του είδους, παρατηρούμε ότι υπάρχουν πάρα πολλές επιλογές. Στο κέντρο της οθόνης υπάρχει ένα στρογγυλό παράθυρο, στο οποίο διάφοροι παίκτες εκτελούν εντυπωσιακές κινήσεις, κάτι που σίγουρα δείχνει με άμεσο τρόπο τις δυνατότητες του παιχνιδιού. Γύρω από αυτό υπάρχουν 10 επιλογές, οι οποίες μας οδηγούν στις υπόλοιπες λειτουργίες. Η συνήθης και η πρώτη option σε ένα τέτοιο παιχνίδι είναι η Friendly, με την οποία περνάμε σε μια οθόνη επιλογής αντιπάλων. Στο αριστερό τμήμα αυτής βλέπουμε πέντε κύκλους που αντιπροσωπεύουν τις πέντε ηπείρους, μια και στο Kick Off 97 μπορούμε να παίξουμε με ομάδες από πάρα πολλές χώρες του κόσμου. Από το δεξί τμήμα της οθόνης διαλέγουμε τη χώρα που θέλουμε και, εάν είναι κάποια από τις ποδοσφαιρικά προηγμένες, μπορούμε να επιλέξουμε και κάποιον από το σύλλογο αυτής της χώρας. Δυστυχώς, για ακόμη μία φορά σε παιχνίδι του είδους δεν συμπεριλαμβάνονται δικές μας ομάδες, παρά μόνον η Εθνική Ελλάδας. Συνολικά, υπάρχουν 76





Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
Καλή προσπάθεια, δεν απέφερε όμως τα αναμενόμενα και, δυστυχώς, ο ανταγωνισμός είναι μεγάλος...	
ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	82
ΑΝΤΟΧΗ	80
81%	

εθνικές ομάδες, ενώ για 15 χώρες υπάρχουν όλες οι ομάδες της πρώτης κατηγορίας τους. Είναι εμφανές το μέγεθος της αδικίας σε βάρος της χώρας μας, αφού διαπιστώνουμε ότι μπορούμε να παίξουμε πρωταθλήματα της Νορβηγίας, Σουηδίας, Πολωνίας, Αυστρίας κ.λπ. που είναι υποδεέστερα των δικών μας, κάτι μάλιστα που φαίνεται και στη βαθμολογία της ΟΥΕΦΑ.

Προτού φύγουμε από την οθόνη επιλογής ομάδων, μπορούμε επίσης να δούμε το δυναμικό των δύο ομάδων με όλους τους παίκτες, τις θέσεις στις οποίες παίζουν, ενώ εδώ λαμβάνουν χώρα και οι όποιες αλλαγές θέλουμε στο σύστημα της ομάδας μας. Στη συνέχεια επιλέγουμε τον τρόπο χειρισμού (joystick, mouse, keyboard) καθώς και ποια ομάδα θα χειρίζεται ο υπολογιστής (αν όντως συμβαίνει κάτι τέτοιο).

Ξεκινώντας, πλέον, το κανονικό παιχνίδι, βλέπουμε ότι τα πράγματα έχουν αλλάξει πολύ σε σχέση με το προηγούμενο Kick Off. Τώρα πια έχουμε οπτικές γωνίες δανεισμένες από το FIFA Soccer και αρκετά μεγάλα sprites, κάτι επίσης επαναστατικό σε σύγκριση με το Kick Off 96. Σε αυτό το σημείο, μάλιστα, θα πρέπει να επισημάνουμε ότι στη δημιουργία του παιχνιδιού και ειδικότερα στην κίνηση των παικτών έχουν βοηθήσει τρεις πολύ γνωστοί παίκτες της Arsenal (Ian Wright, David Seaman, Patrick Vierira), με αποτέλεσμα η κίνηση των παικτών να είναι πολύ φυσική. Αναμφισβήτητα, σε αυτόν τον τομέα το παιχνίδι δεν έχει τίποτε να ζηλέψει από τα best-sellers της κατηγορίας. Ωστόσο, αυτό δεν είναι αρκετό στα αθλητικά παιχνίδια, μια και το gameplay αποτελεί συνισταμένη πολλών παραγόντων.



Το Kick Off 97, λοιπόν, παρ' ότι είναι πολύ βελτιωμένο σε σχέση με τις προηγούμενες εκδόσεις του, δεν καταφέρνει και πάλι να έχει την ποιότητα στο gameplay που χαρακτηρίζει το κυρίαρχο FIFA Soccer 97. Μολονότι χρησιμοποιεί μόνο δύο fire buttons, κάτι για το οποίο θα έλεγε κάποιος ότι απλοποιεί τα πράγματα, ο τρόπος χειρισμού αντίθετα είναι πιο δύσκολος και δεν μπορούμε να πούμε ότι όντως ελέγχεις τον παίκτη που χειρίζεσαι. Παρ' όλα αυτά, όμως, το παιχνίδι δεν είναι τόσο "κακό" όσο το προηγούμενο Kick Off και μπορούμε να πούμε πλέον ότι πλησιάζει τα πρότυπα που έχουν θέσει τα κορυφαία παιχνίδια του χώρου.

Στην καλή εικόνα συντελούν τα γραφικά και ο ήχος. Ταυτόχρονα το παιχνίδι υποστηρίζει τρία διαφορετικά resolutions (320x200, 640x480 και 800x600), τα οποία μας δίνουν τη δυνατότητα αφ' ενός να προσαρμοστούμε σε ανάλυση ικανή να τρέξει ικανοποιητικά το πρόγραμμα και αφ' ετέρου να έχουμε καλύτερα οπτικά αποτελέσματα, εφόσον μπορούμε. Τα ηχητικά effects είναι ρεαλιστικά, ενώ σίγουρα αυτό που ξεχωρίζει είναι η on-line περιγραφή αγώνα





Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ

από τον Jim Rosental, ο οποίος κάνει ακριβώς την ίδια δουλειά στο ITV.

ΑΛΛΕΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ

Προτού ολοκληρώσουμε όμως με το παιχνίδι, ας δούμε μερικές ακόμα από τις ενδιαφέρουσες δυνατότητές του. Οι επιλογές Leagues και Cups είναι προφανές στο τι αναφέρονται, καθώς από αυτές μπορούμε να συμμετέχουμε στις διοργανώσεις πρωταθλήματος ή κυπέλλου κάποιας από τις 15 χώρες που προαναφέραμε. Το Challenge είναι μία πρωτότυπη δοκιμασία που θυμίζει αντίστοιχη ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Σε αυτήν καλούμαστε να αντιμετωπίσουμε διαδοχικά 30 ομάδες με αυξανόμενη δυσκολία, κάτι το οποίο γίνεται νικώντας καθεμία από αυτές σε παιχνίδια νοκ-άουτ. Η επιλογή View Replays μας επιτρέπει να ξαναδούμε κάποιες φάσεις παιχνιδιών τις οποίες έχουμε σώσει, ενώ μέσω του editor μπορούμε να αλλάξουμε τα ονόματα και την εμφάνιση των παικτών μιας ομάδας, αλλά όχι και το νούμερο που εκφράζει την ικανότητά τους. Από το Option μπορούμε να ορίσουμε όλες τις παραμέτρους ενός παιχνιδιού (διάρκεια ημιχρόνου, ποιοι κανονισμοί ισχύουν, μέγεθος γηπέδου, επίπεδο τερματοφύλακα, κατάσταση και τύπο αγωνιστικού χώρου), ενώ, τέλος, από την επιλογή Create Dream Team μπορούμε να συνθέσουμε μια "ονειρεμένη" ομάδα, επιλέγοντας παίκτες με συγκεκριμένα κριτήρια από όλες τις ομάδες του κόσμου που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι.





ΝΑΙ ΜΕΝ, ΑΛΛΑ...

Το Kick Off 97 είναι χωρίς αμφιβολία πολύ καλύτερο από τους προκατόχους του. Εκτός από τα σημεία που ήδη αναφέραμε, παρατηρούμε ότι είναι πλήρως ενημερωμένο σε ό,τι αφορά τις τελευταίες μετακινήσεις παικτών (οι Δώνης, Τσάρτας και Μαχλάς ανήκουν κανονικά στις νέες τους ευρωπαϊκές ομάδες). Ωστόσο, και εδώ βλέπουμε ότι η ακρίβεια εξαντλείται στις πιο γνωστές ομάδες και χώρες, με αποτέλεσμα η Εθνική μας Ομάδα να έχει στη σύνθεσή της παίκτες που προ πολλού δεν την ενισχύουν. Γενικότερα, σε κάθε στάδιο του παιχνιδιού, το οποίο εκ πρώτης όψεως φαίνεται θετικό, υπάρχει και ένα "αλλά", το οποίο μπορεί συχνά να μην είναι τόσο σημαντικό, ωστόσο χαλάει την όλη εικόνα. Το αποτέλεσμα είναι ότι το Kick Off 97, παρ' ότι έχει όλες τις προδιαγραφές, για ακόμη μία φορά δεν καταφέρνει να είναι ο νέος κυρίαρχος του χώρου. Πάντως, βαδίζει προς τη σωστή κατεύθυνση και -αν μη τι άλλο- βλέπουμε ότι το χάσμα μικραίνει. Σίγουρα αυτό και πάλι θα είναι υπέρ των παικτών, που θα απαιτήσουν ακόμα καλύτερες εκδόσεις στο μέλλον από όλες τις εταιρίες. ■



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Δυνατός Pentium.



16MB RAM.



CD-ROM τετραπλής ταχύτητας και άνω.



Γρήγορη SVGA.



Το παιχνίδι περιέχεται σε 1 CD και μας το πρόσφερε η CD-Media (Λ. Δημοκρατίας 10, Ν. Ψυχικό, τηλ.: 6773293).



ADVENTURE

The Last Resort NINE

Θα μπορούσε να ονομάζεται το adventure των αστέρων του Χόλιγουντ, χωρίς καμία υπερβολή. Σημειώστε ονόματα: Η εταιρία παραγωγής ανήκει στον Robert De Niro και τις φωνές στους χαρακτήρες έχουν δανείσει η Cher, ο Christopher Reeve, ο James Belushi, ο Steven Tyler και ο Joe Perry των Aerosmith! Προσθέστε και τα φανταστικά ζωγραφιστά γραφικά που διεκδικούν τον ορισμό της ψυχεδέλειας και έχετε μία περιπέτεια που διαθέτει όλες τις προϋποθέσεις για να γίνει εμπορική επιτυχία. Αρκούν όμως αυτά σε ένα adventure για να πούμε ότι εκτός από εντυπωσιακό είναι και καλό;

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Η είδηση και μόνο ότι ο περίφημος Robert De Niro αποφάσισε να "μπει" στο χώρο των computer games ιδρύοντας δική του εταιρία, την Tribecca Interactive, προκάλεσε μοναδική αίσθηση στο χώρο. Είναι πλέον εμφανές ότι η λεγόμενη "ηλεκτρονική" ψυχαγωγία αποτελεί μία από τις πιο δυναμικές και κερδοφόρες αγορές και ασφαλώς η εξέλιξη αυτή δεν αφήνει κανέναν αδιάφορο. Δεν μπορεί φυσικά να είναι τυχαία η επιλογή ενός puzzle adventure game ως πρώτου παιχνιδιού. Βέβαια, το γεγονός αυτό οδηγεί αυτόματα σε συγκρίσεις, που μόνο λύπη μπορεί να φέρουν, αναλογιζόμενοι τις τελευταίες σκέψεις της Sierra να "ελαχιστοποιήσει" (αν δεν σταματήσει τελείως για άγνωστο χρονικό διάστημα) τις νέες παραγωγές adventure games. Προσωπικά περιμένω με ιδιαίτερο ενδιαφέρον την επόμενη παραγωγή του Robert De Niro, γιατί με αυτήν θα καταστεί πιο σαφής ο γενικότερος προσανατολισμός της εταιρίας του.



ΣΕΝΑΡΙΟ

Μια μέρα λαβαίνεις ένα παράξενο πακέτο... Το ανοίγεις και έκπληκτος διαπιστώνεις ότι περιέχει μία διαθήκη. Ο μακρινός και ιδιαίτερα εκκεντρικός θείος σου Thurston, αφήνει σε σένα όλη του την περιουσία και φυσικά το περίφημο Last Resort, ένα διάσημο κέντρο αναψυχής. Μέσα στο πακέτο υπάρχουν επίσης μία κάρτα και μία μπροσούρα που αναφέρονται στο Last Resort. (Αυτά περιλαμβάνονται και στο πακέτο του παιχνιδιού. Ειδικά η χειρόγραφη διαθήκη είναι απαραίτητη για να ξεκινήσεις το παιχνίδι.) Η μόνη επιλογή που έχεις είναι να πας να δεις το μέρος, αφού τώρα σου ανήκει. Φθάνοντας, γίνεται σχεδόν αμέσως φανερό ότι κάποιος ή κάποια άγνωστη σε σένα δύναμη ελέγχει το μέρος. Και δεν φτάνει αυτό, αλλά είναι προφανές ότι σιγά-σιγά καταστρέφουν τη δουλειά του θείου σου, με-





ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

ταλλάσσοντας την ενέργεια του Last Resort για την εξυπηρέτηση των δικών τους διαβολικών σχεδίων.

Ευτυχώς για σένα θα έχεις την αναπάντεχη βοήθεια των εννέα μουσών που "κατοικούν" στο κέντρο αναψυχής και "φυλάσσουν" τους ανεκτίμητους θησαυρούς του, μοναδικά έργα τέχνης που δημιούργησαν "άγνωστοι", σχεδόν μαγικοί τεχνίτες. Εσύ πρέπει να σταματήσεις την καταστροφή αυτή προτού είναι αργά. Για να γίνει αυτό, πρέπει να ανακαλύψεις το τρομερό μυστικό που κρύβεται πίσω απ' όλα αυτά. Πρόσεξε πολύ, γιατί αν κατορθώσεις να πετύχεις, τότε όλες αυτές οι δυνάμεις και τα πλούτη του Resort θα γίνουν δικά σου.

Το σενάριο είναι αρκετά ενδιαφέρον στην εξέλιξή του και αποτελεί τη βάση ολόκληρου του κόσμου του παιχνιδιού - ενός κόσμου παράξενου, μαγικού, ψυχεδελικού. Θα χρειαστείς αρκετή σκέψη και καλά αντανακλαστικά για να καταφέρεις να τον κατακτήσεις.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του τρέχουν σε ανάλυση 640x480 και μόνο στα 256 χρώματα. Και όμως, όχι μόνο δεν υστερούν από άλλα του είδους, όπου τα χιλιάδες ή τα εκατομμύρια χρώματα δίνουν περισσότερη λάμψη, αλλά θέτουν νέα standards στο χώρο. Αν ένα παιχνίδι κρινόταν μόνο από τα γραφικά του, τότε σίγουρα το Nine (9) θα διεκδικούσε μία θέση στα 10 καλύτερα graphic adventures που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ. Απαράμιλλης ομορφιάς ψυχεδελικά γραφικά και εξαίσια χρώματα δημιουργούν ένα μοναδικό σύνολο που θα σας κάνει να τριγυρνάτε από τη μία τοποθεσία στην άλλη, μη κάνοντας τίποτε άλλο από το να χαζεύετε τις εικόνες/τοποθεσίες του.

Η μουσική του είναι επίσης εξαιρετική. Το εισαγωγικό κομμάτι είναι από τα πιο ατμοσφαιρικά που έχω ακούσει σε adventure game, κάτι τελείως ξεχωριστό, μια και νομίζεις ότι ακούς κάποιον δίσκο μουσικής.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Tribecca Interactive
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D graphics animated puzzle adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο/Ανώτερο



Από το φινάλε του παιχνιδιού.



Στην "καρδιά" της έπαυλης, με τον Salty.

Οι φωνές στα πρώτα ακούσματα είναι καλές - έτσι και αλλιώς έχεις ήδη εντυπωσιαστεί από αυτούς που τις έχουν δανείσει, οπότε δεν μπορείς να τις ακούσεις κρατώντας ουδέτερη στάση. Προχωρώντας όμως στο παιχνίδι, αρχίζουν να γίνονται μονότονες κι λίγο εκνευριστικές. Σε κάθε περίπτωση, πάντως, σε ό,τι αφορά τον ήχο συνολικά το Nine ξεχωρίζει και πιστεύω ότι θα ικανοποιήσει τη συντριπτική πλειοψηφία των χρηστών.

Ο χειρισμός του είναι σχετικά απλός, αλλά παρουσιάζει αρκετά προβλήματα. Οσοι παρακολουθείτε τα άρθρα μου θα γνωρίζετε ότι ποτέ δεν συμπάθησα ιδιαίτερα τα παιχνίδια που βασίζονται στο QuickTime for Windows. Δεν έχω τίποτα με το πολύ καλό αυτό πρόγραμμα, αλλά δεν ξέρω γιατί η πλειοψηφία των παιχνιδιών που βασίζονται σε αυτό παρουσιάζουν σημαντικά προβλήματα στη λειτουργία και το gameplay γενικότερα, τουλάχιστον στα PCs όπου έχω και προσωπική εμπειρία. Παίζει σημαντικό ρόλο για την καλή λειτουργία του παιχνιδιού το ποια version διαθέτετε και το πόσο "καλός", δυνατός, γρήγορος και κυρίως σταθερός είναι ο υπολογιστής σας. Εχουν αναφερθεί πάρα πολλά προβλήματα και αρκετά συχνά crashes, ειδικά στα Windows 95 όπου υποτίθεται ότι είναι πιο σταθερά από τα 3.1/3.11.

Αρκετά προβλήματα έχουν αναφερθεί και στα saved games. Πρέπει να τονίσω ότι, προσωπικά, δεν αντιμετώπισα ανάλογα προβλήματα. Δεν μπορώ να ξέρω όμως αν αυτό οφείλεται στην έκδοση του παιχνιδιού που είχα, στον υπολογιστή μου ή και στα δύο. Πέρα από αυτά, το παιχνίδι παρουσιάζει προβλήματα στο χρόνο που χρειάζεται προκειμένου να εκτελέσει μερικές από τις



ADVENTURE

βασικές λειτουργίες του. Ετσι, ένα save σε έναν 486DX κράτησε 80 δευτερόλεπτα, ενώ σε έναν Pentium γύρω στα 30! Πρόκειται για μεγάλο διάστημα για ένα save game, ενώ στην πορεία του παιχνιδιού αυτό γίνεται ιδιαίτερα εκνευριστικό. Αλλά και το Quit/OPEN (LOAD) απαιτεί αρκετό χρόνο, μια και περνάς υποχρεωτικά από την ειδική εικόνα της Isadora, όπου πρέπει να κάνεις συνέχεια κλικ με τον κέρσορα του mouse πάνω στην εικόνα για να σταματήσεις την ομιλία της (speech) και να επιταχύνεις το παιχνίδι.



Η περιβόητη Isadora.

Το user interface του παιχνιδιού στηρίζεται βασικά στην point & click λειτουργία του mouse. Η κίνησή σου γίνεται μέσω του ειδικού κέρσορα (ένα μικρό βέλος κατεύθυνσης) και κάνοντας κλικ στην κατεύθυνση που επιθυμείς, αν αυτό είναι δυνατόν. Σημειωτέον ότι πατώντας το πλήκτρο Shift και κάνοντας κλικ με το mouse, πηγαίνεις αυτόματα στην προηγούμενη θέση σου. Inventory με την κλασική έννοια του όρου δεν υπάρχει, αλλά το παιχνίδι σού επιτρέπει να μεταφέρεις ένα αντικείμενο κατά τα πρότυπα του Myst. Αν, εξερευνώντας το χώρο, συναντήσεις ένα άλλο αντικείμενο το οποίο μπορείς να πάρεις, τότε αφήνεις αυτό που ήδη έχεις και παίρνεις το άλλο. Μεταφέροντας ένα αντικείμενο, στο κάτω μέρος του κέρσορα κίνησης εμφανίζεται ένα μικρό αλλά ιδιαίτερο σύμβολο. Πατώντας το Spacebar, βλέπεις το αντικείμενο που μεταφέρεις εκεί όπου εμφανίζεται ο κέρσορας. Οταν βρεθείς σε σημείο που το εν λόγω αντικείμενο εκτελεί κάποια λειτουργία, τότε αυτόματα ο κέρσορας θα πάρει τη μορφή του αντικειμένου που μεταφέρεις και, κάνοντας κλικ, θα γίνει η επιτρεπτή δράση. Σε μερικά σημεία ο κέρσορας θα παίρνει μία ειδική μορφή με το σήμα "9", κάτι που σημαίνει ότι στο σημείο αυτό μπορείς να κάνεις zoom in/look. Σε αρκετά σημεία επίσης των οθονών θα εμφανίζεται ο κέρσορας-χέρι. Αυτό σημαίνει ότι εδώ μπορεί να γίνει κάποια δράση. Προσέξτε όμως γιατί τώρα δεν ισχύει το click, αλλά το drag and move. Δηλαδή, κάνεις κλικ στο αντικείμενο που θέλεις και, κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του mouse, το μετακινείς προς την κατεύθυνση που επιθυμείς-για παράδειγμα, έναν μοχλό προς τα κάτω ή μία στρόφιγγα από τα δεξιά προς τ' αριστερά μέχρι να ολοκληρώσει την κίνησή της. Οταν άλλοι χαρακτήρες σού μιλούν, μπορείς να διακόψεις την ομιλία τους κάνοντας κλικ τον κέρσορα του mouse κάπου πάνω στην οθόνη. Δυστυχώς, το παιχνίδι δεν παρέχει τη δυνατότητα να βλέπεις και σε κείμενο (text) τις διάφορες ομιλίες.



Ποιος μίλησε για ψυχεδέλεια;



Ο γρίφος όπου πρέπει να ταιριάξεις τους διάφορους ήχους.

Πατώντας τα πλήκτρα Ctrl+M, εμφανίζεις την ειδική οθόνη της Isadora, μέσω της οποίας γίνονται τα Quit, Load (Open), Save (πάνω στο παλιό), Save As (σώζεις σε καινούρια θέση, αλλά πρόσεξε γιατί εδώ πρέπει να κάνεις πρώτα κλικ στο scroll, μετά να γράψεις το όνομα που θέλεις και τέλος να κάνεις κλικ στο save), New κ.λπ. Από την οθόνη αυτή, και κάνοντας κλικ στα δύο φεγγάρια που είναι δίπλα στο κεφάλι της, βλέπεις τα credits ή τα preferences του παιχνιδιού. Μέσω του τελευταίου ρυθμίζεις τη φωτεινότητα της οθόνης, το αν θα βλέπεις πλήρη τα animated sequences ή όχι, το Zip Mode (που σου επιτρέπει να πηγαίνεις κατευθείαν σε κάποιο μέρος που έχεις ήδη επισκεφθεί) και τέλος την ένταση του ήχου. Χρειάζεται προσοχή γιατί στα δύο τελευταία πρέπει να κάνεις drag & move το βέλος/pointer και όχι κλικ στις αντίστοιχες ενδείξεις!

Τελειώνοντας, τα πλήκτρα που αντιστοιχούν στους πιο πάνω χειρισμούς είναι τα: [και] που ρυθμίζουν τον ήχο, η Spacebar που δείχνει το αντικείμενο που μεταφέρεις (αν ισχύει κάτι τέτοιο), το Shift που εμφανίζει έναν κέρσορα-βέλος για να πας στην προηγούμενη τοποθεσία, το Ctrl+T που αλλάζει ανάμεσα στα "Best ή Fast Transitions", το Ctrl+Z για να ενεργοποιεί/απενεργοποιεί τη "Zip Mode" κίνηση, το Ctrl+M που

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα ασυνήθιστο adventure game είναι η πρώτη παραγωγή της εταιρίας που ίδρυσε ο περιβόητος Robert De Niro. Με φωνές διάσημων ηθοποιών του Χόλιγουντ και εκπληκτικά από κάθε πλευρά γραφικά, θα τραβήξει το ενδιαφέρον οποιουδήποτε. Υστερεί όμως στο χειρισμό και το gameplay.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75
ΓΡΙΦΟΙ	80

78%



εμφανίζει την οθόνη της Isadora, το C-trl+N που οδηγεί στο Isadora's "New Game", το Ctrl+O που αντιστοιχεί στο Isadora's "Open Game", το Ctrl+S που εμφανίζει τη Saves ή "Save As" οθόνη και το Ctrl-Q (ή Escape) που είναι η συντόμευση για το "Quit Game".

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλή, σχεδόν μοναδική. Το ιδιαίτερα προσεγμένο σενάριο, η εξαιρετική μουσική, αλλά κυρίως τα εκπληκτικά ψυχεδελικά γραφικά του δημιουργούν έναν κόσμο που θα κερδίσει αμέσως το χρήστη/παίκτη.

Η δράση του είναι ιδιόμορφη και παρουσιάζει, δυστυχώς, αρκετά προβλήματα. Αν είχαν προσεχθεί περισσότερο το gameplay και ο χειρισμός της περιπέτειας, θα μιλούσαμε σίγουρα για ένα εξαίρετο, από όλες τις πλευρές, adventure game.

Καταρχήν, ξεκινάς το παιχνίδι χωρίς να ξέρεις τι πρέπει να κάνεις και, δυστυχώς ή ευτυχώς, δεν έχει τη μοναδικότητα του Myst στο σημείο αυτό. Κινούμενος στο σκοτάδι και συλλέγοντας πολύτιμες πληροφορίες από τους χαρακτήρες που συναντάς (κυρίως από τον θεόμουρλο Salty, που πρέπει να του μιλάς όποτε τον συναντάς), θα πρέπει σιγά-σιγά να καταλάβεις τι ακριβώς συμβαίνει. Η δράση όμως εξαρτάται από διάφορα puzzles, αρκετά από τα οποία είναι πολύ ενδιαφέροντα και αποτελούν πρόκληση για το χρήστη, άλλα όμως σίγουρα θα σας προβληματίσουν, μια και περιέχουν χρονικούς περιορισμούς ή arcade χαρακτηριστικά απαιτώντας πολύ καλά αντανακλαστικά.



Πρόσεξε καλά την εικόνα αυτή, γιατί λύνει ένα puzzle.

Γενικά, παίζοντας το παιχνίδι σού δίνεται η εντύπωση ότι οι δημιουργοί του επιδίωξαν να εντυπωσιάσουν ή να κερδίσουν το χρήστη με τη συνολική "γραφική" αίσθηση της περιπέτειας, παρά με το gameplay που όμως αποτελεί την "καρδιά" κάθε παιχνιδιού.

Το φινάλε του Nine είναι πραγματική απόλαυση, μία από τις πιο δυνατές στιγμές του. Παρ' όλα αυτά, αμφιβάλλω αν κάποιος, τελειώνοντάς το, θελήσει να το ξαναπαίξει, γεγονός που για μένα παίζει καθοριστικό ρόλο στη συνολική εκτίμηση ενός παιχνιδιού.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, κάνε δύο φορές κλικ στην κάρτα με το Last Resort για να πας στην πόρτα του κτιρίου (ή περίμενε να σε πάει εκεί το πρόγραμμα μόνο του). Εδώ κάνε κλικ στο θυροτηλέφωνο στα δεξιά της πόρτας και στην κοντινή του οθόνη σχημάτισε το "νούμερο" που είναι στο κάτω δεξιά μέρος της διαθήκης του θείου σου και η οποία είναι μέρος του manual υλικού του παιχνιδιού (το κίτρινο χαρτί, πρόσεξε όμως να βάζεις και τις παύλες, όπου αυτές υπάρχουν). Οταν μπεις μέσα, προχώρησε μπροστά και όταν μπορέσεις, κάνε drag & move προς τα κάτω το μοχλό στα δεξιά σου που ανοίγει την πόρτα. Κάνε κλικ τον hand κέρσορα στο μονόκλ (monocle) και παρακολούθησε το sequence που ακολουθεί. Οταν σηκωθείς στα πόδια σου, στρίψε δύο φορές αριστερά σου και πήγαινε μπροστά προς τη σκάλα που είναι στον τοίχο. Εδώ, πηγαίνοντας τον κέρσορα στο πιο αριστερό κάδρο, θα εμφανιστεί ο ειδικός zoom in κέρσορας του παιχνιδιού. Παρατήρησε ότι λείπει ο δίσκος και κάνε κλικ σε αυτό. Αφού δεις το κοντινό πλάνο, γύρνα πίσω και ανέβα τη σκάλα στον τοίχο... Η συνέχεια επί της οθόνης σας. ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486DX/66 MHz, Windows 3.1.



16MB RAM.



2x CD-ROM drive. Στο σκληρό καταλαμβάνει περίπου 10 MB.



SVGA κάρτα γραφικών (640x480 με 256 χρώματα), Windows συμβατή κάρτα ήχου.



Το πακέτο, που περιλαμβάνει 1 CD, μας έδωσε το κατάστημα Multirama-Γερμανός και αντιπρόσωπός του είναι η CD-Media.

ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ ΓΙΑ ΤΟ NINE

Εξαιτίας ίσως του "hype" που δημιουργήθηκε γύρω από το "9" (Robert De Niro γαρ), περίμενα κάτι παραπάνω από ένα απλό puzzle game. Ως παιχνίδι γρίφων το Nine τα καταφέρνει αρκετά καλά, ωστόσο υπάρχουν ορισμένοι γρίφοι για τους οποίους δεν έχεις το παραμικρό hint για το τι πρέπει να κάνεις, με αποτέλεσμα να "ψάχνεσαι" άσκοπα εδώ κι εκεί. Οσον αφορά στα γραφικά του παιχνιδιού, θεωρώ τουλάχιστον αδιανόητο ένα τόσο σύγχρονο παιχνίδι να ΑΠΑΙΤΕΙ 256 χρώματα. Αν εξαιρέσουμε αυτό το μάλλον ενοχλητικό γεγονός (ποιος δουλεύει στα 256 χρώματα την σήμερον ημέραν;) τα γραφικά του είναι εξαιρετικά δουλεμένα και ταιριάζουν με το ύφος και την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Η δυσκολία των γρίφων είναι ανάμεικτη, καθώς - υπάρχουν γρίφοι πολύ εύκολοι και γρίφοι εξαιρετικά δύσκολοι. Ακόμα και οι πλέον έμπειροι θα δυσκολευτούν να το τελειώσουν.

Γιάννης Πατρίκος



POWERSLAVE



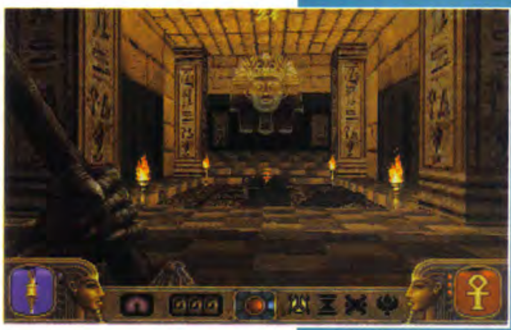
Το Powerslave είναι ακόμη ένα Doom-clone παιχνίδι όπου η τεχνολογία συναντά τον πολιτισμό και την ιστορία. Εχουμε να κάνουμε με τους υπηκόους του Kilmaatikahn, ο οποίος έβαλε σκοπό να λύσει το μυστήριο του θανάτου των Φαραώ και να τους επαναφέρει στη ζωή μέσα από σατανικές τελετουργικές διαδικασίες...

Του Γιάννη Ζέππου
razor@compulink.gr



ΓΙΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΑΝΤΑΝΑΚΛΑΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΓΕΡΑ ΝΕΥΡΑ

Σύμφωνα με το σενάριο του παιχνιδιού υποδύεστε τον επικεφαλής μιας στρατιωτικής μονάδας ειδικών αποστολών. Φανταστείτε ότι βρίσκεστε σε ένα ελικόπτερο και πετάτε πάνω από την Αίγυπτο-για την ακρίβεια πάνω από την πόλη Karnak, που βρίσκεται χαμένη κάπου μέσα στις ατέλειωτες ερήμους της περιοχής. Η εκπαίδευσή σας είναι τέτοια ώστε είστε σίγουρος ότι θα φέρετε εις πέρας την αποστολή που αναλάβατε καθώς έχετε καταφέρει στο παρελθόν να επιβιώσετε από χιλιάδες παρόμοιες καταστάσεις. Τη στιγμή εκείνη το μυαλό σας τρέχει μερικές ώρες πίσω. Τα γεγονότα συνέβησαν τόσο γρήγορα που δεν προλάβατε να σκεφτείτε αν έπρεπε να αναλάβετε αυτή την αποστολή. Ενθυμούμενος όμως τους συναδέλφους σας, των οποίων τα ίχνη έχουν χαθεί εδώ και καιρό καθώς ο Δορυφόρος έπαψε να λαμβάνει σήμα τους, πεισμώνετε σκεπτόμενος ότι πρέπει να βγει μια άκρη από όλη αυτή την ιστορία. Επειτα και η φωνή του ετοιμοθάνατου χωρικού της πόλης που μιλούσε για εξωπραγματικά πλάσματα και τελετουργίες, προκειμένου να επανέλθει στη ζωή ο Μέγας Φαραώ Ραμσής, και για μετατροπή σε ζωντανές μούμιες όσων αρνούνταν να συνεργαστούν, σας κάνει να ανατριχιάζετε.



Καθώς πλησιάζετε στο προκαθορισμένο σημείο της πτώσης με το αλεξίπτωτο η ανησυχία σας μεγαλώνει. Τελικά, πηδάτε από το ελικόπτερο έχοντας σκοπό να ανοίξετε το αλεξίπτωτο όσο το δυνατόν χαμηλότερα στο έδαφος έτσι ώστε να περάσετε απαρατήρητος. Ξαφνικά, μια απροσδιόριστη δύναμη που εκλύει μια εκτυφλωτική λάμψη ξεχύνεται από το έδαφος και χτυπά το ελικόπτερο όπου μόλις πριν από λίγο ήσαστε μέσα! Ολη η ομάδα σας χάθηκε. Συνειδητοποιείτε ότι είστε ξαφνικά μόνος σας, αντιμέτωπος με το άγνωστο... Το μόνο που μένει, καθώς πλέον προσγειώνεστε στο έδαφος και τυλίγετε βιαστικά το αλεξίπτωτο, είναι να σας ευχηθούμε καλή τύχη!

Εταιρία
Playmates Interactive Entertainment
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
3D shoot'em up
Επίπεδο δυσκολίας
Μέσο

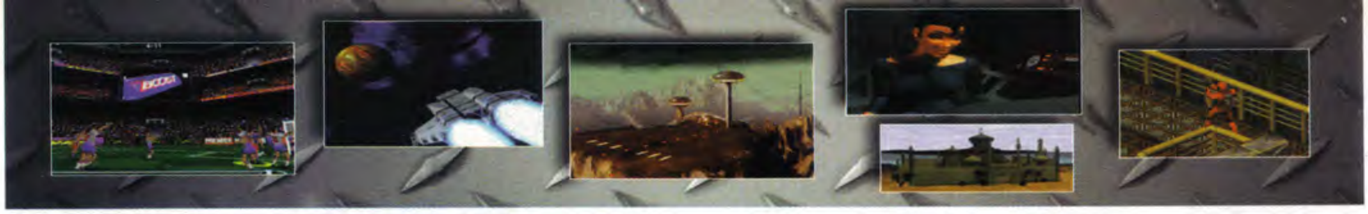
Ενώ λοιπόν το Powerslave είναι στην ουσία ένα ακόμη Doom-clone game, καταφέρνει να μας κινήσει το ενδιαφέρον λόγω του έξυπνου σεναρίου που συνέλαβε η Lobotomy Software. Οπως όλα τα παιχνίδια του είδους υποστηρίζει Network Game με τη συμμετοχή μέχρι τεσσάρων παικτών ταυτόχρονα.

Τα γραφικά του βρίσκονται σε καλά σχετικά επίπεδα, χωρίς όμως να φτάνουν αυτά, για παράδειγμα, του Quake. Το όλο σκηνικό του παιχνιδιού στηρίζεται σε - κλασικά πλέον - 3D rendered graphics, τα οποία χαρακτηρίζονται για την πολύ καλή κίνηση των χαρακτήρων στο χώρο. Οι αντίπαλοι είναι καλά σχεδιασμένοι και μάλιστα οι περισσότεροι είναι χαρακτηριστικοί τύποι, οι οποίοι μόνο καλό σκοπό δεν έχουν για το άτομό σας.





Ο σχεδιασμός των επιμέρους επιπέδων είναι εξίσου καλός, ενώ οι εχθροί που θα συναντήσετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι από περίεργοι έως πολύ περίεργοι. Στην ουσία, θα έρθετε αντιμέτωποι με αρ-



ACTION REVIEW



χαίους Αιγύπτιους, ποντίκια αλλά και με αράχνες. Η μηχανή που χρησιμοποιείται από τη Lobotomy Software για να στηθούν τα γραφικά του παιχνιδιού είναι η ίδια με αυτήν του Duke Nukem.

Το περίεργο στο παιχνίδι είναι πως δεν υπάρχουν προκαθορισμένα saved games. Στην πραγματικότητα υπάρχουν απλά Starting Points, σημεία δηλαδή που επιτρέπουν στο χρήστη να επανεκκινήσει το παιχνίδι από διάφορες τοποθεσίες ενός επιπέδου σε περίπτωση που σκοτωθεί. Παρ' όλα αυτά, το παιχνίδι σάς δίνει τρεις ζωές ανά επίπεδο και αν τις χρησιμοποιήσετε όλες, αρχίζετε από την αρχή.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι αρκετά καλός και κατά το μεγαλύτερο διάστημα της περιπλάνησής σας μέσα στα δρομάκια της αιγυπτιακής πόλης σάς ακολουθούν rock ρυθμοί που σας ταξιδεύουν στην αρχαία Αίγυπτο.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο του Powerslave δεν είναι το πλέον πρωτότυπο. Το μόνο στοιχείο το οποίο θα μπορούσαμε να χαρακτηρίσουμε ως ενδιαφέρον, σε σχέση με το κατά τα άλλα πανομοιότυπο στήσιμο του παιχνιδιού με άλλα games του είδους, είναι ίσως το γεγονός ότι παρέχεται στο χρήστη η πρόσθετη δυνατότητα να κολυμπάει και μας παραπέμπει έτσι σε εξομοίωση... ψαροτουφεκά! Οπως είπαμε και στην εισαγωγή, εσείς είστε αυτός που καλείται να σταματήσει μια ομάδα εξωπραγματικών όντων που έχουν θέσει ως σκοπό τους την αναβίωση του Φαραώ Ραμσή, μέσα από σατανιστικές τελετές και υπερφυσικά φαινόμενα, με στόχο την κατάκτηση του σύμπαντος. Το μόνο που έχετε λοιπόν να κάνετε είναι να κινείστε γρήγορα μέσα στους δαιδαλώδεις διαδρόμους της αρχαίας πόλης των Αιγυπτίων και να σκοτώνετε όποιον και ό,τι βρεθεί στο δρόμο σας.



Στο τέλος κάθε πίστας, όπως είναι φυσικό, σας περιμένει υπομονετικά ο "κακός", που θα σας επιτρέψει ή όχι να περάσετε στην επόμενη. Περνώντας διαδοχικά όλους τους "μικρούς κακούς", βρίσκεστε στη δύσκολη θέση να ξεπεράσετε και το τελευταίο εμπόδιο του παιχνιδιού που - πιστέψτε με - δεν είναι καθόλου εύκολο. Καλό θα είναι, λοιπόν, να αφιερώσετε πολλές ώρες εξάσκησης στο κυνήγι των τεράτων έτσι ώστε να είστε έτοιμοι να το αντιμετωπίσετε.

ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

Το interface του Powerslave θα το χαρακτηρίζαμε ως απλό καθώς θα έχετε ήδη μια εμπειρία, τουλάχιστον από το Doom. Η διαφορά που τυχόν θα συναντήσετε είναι ότι πλέον οι πόρτες δεν χρειάζονται, για να αποκαλύψουν όσα κρύβονται στα ενδότερά τους, το πάτημα του space (ξέρετε, το μακρύ και άχαρο αυτό πλήκτρο κάτω και στο κέντρο του πληκτρολογίου σας...) αλλά ανοίγουν αυτόματα. Ολο το περιβάλλον του παιχνιδιού είναι, όπως ήδη αναφέραμε, σχεδιασμένο με 3D γραφικά και φυσικά δεν υπάρχει ίχνος Animated Video. Το παιχνίδι παίζει μόνο σε DOS, ενώ σε περίπτωση που δοκιμάσετε να το τρέξετε μέσα από Windows 95 το μόνο που θα καταφέρετε είναι είτε να σας πετάξει αυτόματα σε λειτουργία DOS mode είτε -πολύ απλά- να βρεθείτε με έναν κολλημένο υπολογιστή. Τα πρόσωπα που θα συναντήσετε κατά την περιήγησή σας στην πόλη είναι κυρίως κάποιοι διόλου ευχάριστοι τύποι οι οποίοι φορούν μάσκες ζώων στο κεφάλι, ενώ έχουν περασμένη και την πατροπαράδοτη "ποδιά" των αρχαίων Αιγυπτίων και δεν διστάζουν, μόλις έρθουν σε οπτική επαφή μαζί σας, να εξαπολύσουν μερικές μπάλες "υγρού πυρός" ενα-

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Οι φανατικοί των Doom-clones θα ανακαλύψουν αρκετά πρωτότυπα και ενδιαφέροντα στοιχεία στο Powerslave. Τους υπόλοιπους, βέβαια, μάλλον θα τους αφήσει αδιάφορους.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	92
GAMEPLAY	68
ΑΝΤΟΧΗ	72

72%

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Pentium.



8MB.



32MB HD.

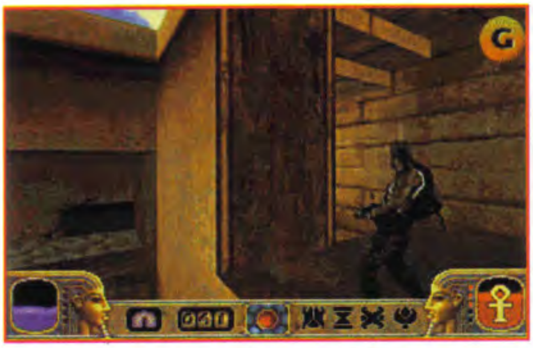


SVGA και SoundBlaster.



Το παιχνίδι, προσφορά του καταστήματος Παπασωτηρίου, έρχεται σε 1 CD-ROM.





ντίον σας με απώτερο φυσικά σκοπό τους να σας στείλουν στον άλλο κόσμο. Ακόμη θα συναντήσετε ποντίκια, σαύρες, αράχνες, μέχρι και ψάρια με... σαγόνια καρχαρία. Το παράδοξο και συνάμα αστείο είναι ότι, αν κάποια φορά πεθάνετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, να είστε σίγουροι ότι ξαναπερνώντας από το ίδιο σημείο με γεωμετρική ακρίβεια θα συναντήσετε το κατά τα άλλα άψυχο κουφάρι σας στο έδαφος... ενώ εσείς είστε σώοι και αβλαβείς (στη δεύτερη ζωή σας όμως)!



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού κυμαίνονται σε ικανοποιητικά επίπεδα σε γενικές γραμμές. Υπάρχει η δυνατότητα ανάλυσης μέχρι και 640x480 σε λειτουργία - φυσικά - DOS mode και μόνο. Οι εχθροί δεν είναι πλέον άμορφες μάζες πολυγωνικών σχημάτων, αλλά ευκρινέστατοι και σε ανάλυση που σας επιτρέπει να τους ξεχωρίζετε αμέσως. Ο ήχος που σας συνοδεύει στο παιχνίδι είναι αρκετά καλός, αφού πρόκειται για μια μείξη αρχαίου αιγυπτιακού ακούσματος και ηλεκτρικής κιθάρας- από τα θετικά σημεία του Powerslave.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το παιχνίδι έρχεται σε ένα μόνο CD, ενώ η εταιρία που το κατασκευάζει υπόσχεται πολλά για το μέλλον. Το αρνητικό στην όλη υπόθεση είναι, όπως είπαμε, το γεγονός ότι το Powerslave τρέχει μόνο σε DOS, τη στιγμή που όλα τα καινούρια games τρέχουν σε περιβάλλον Windows 95 χωρίς προβλήματα και με αισθητά καλά αποτελέσματα. Σίγουρα, πάντως, πρόκειται για ένα game που θα αρέσει στους φίλους του είδους. Άλλωστε, ποιος δεν θα ήθελε να μάθει τι κρύβεται κάτω από τους τόνους πέτρας και ιστορικής συνέχειας των πυραμίδων; Πιστεύω όλοι...

■

ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ ΓΙΑ ΤΟ POWERSLAVE

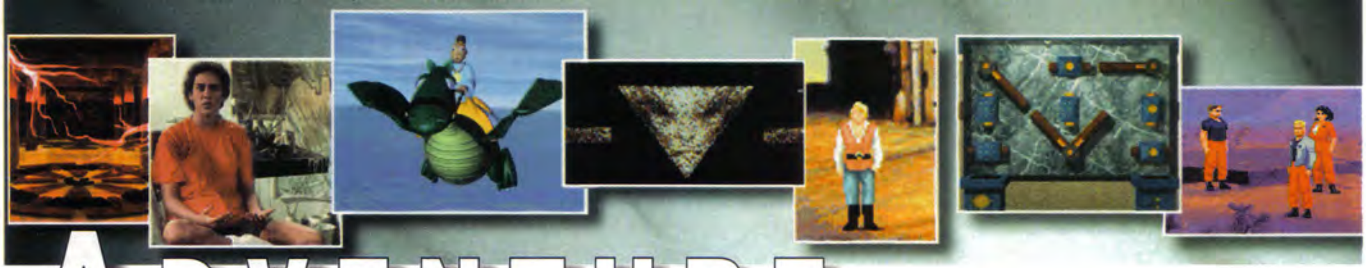
Το Powerslave καταφέρνει να δημιουργήσει αυτή την υποβλητική ατμόσφαιρα που έχουμε συνηθίσει από το Doom και το Quake, κάτι που πολλά από τα πρόσφατα Doom-clones δεν καταφέρνουν. Τα γραφικά του στην υψηλή ανάλυση είναι εκπληκτικά, ωστόσο σε Pentium 120MHz και κάρτα γραφικών Diamond Stealth 3D 3000 παρατηρήσαμε κάποια "κολλήματα" στην κίνηση - όχι ιδιαίτερα ενοχλητικά, πάντως. Το μουσικό υπόβαθρο του παιχνιδιού είναι κορυφαίας ποιότητας, καθώς δεν είναι ψηφιοποιημένο, αλλά προέρχεται κατευθείαν από το audio-CD κομμάτι του τίτλου (το CD του Powerslave είναι υβριδικό - CD-ROM και audio CD). Εν ολίγοις, πρόκειται για έναν πολύ καλό τίτλο, τον οποίο οι Doom-maniacs αξίζει να δοκιμάσουν.

Γιάννης Πατρίκος

POWERSLAVE CHEAT CODES

Τι θα λέγατε για λίγο... κλέψιμο; Αν δεν ανήκετε στην κατηγορία των υπερβολικά τίμιων gamers, μάλλον δεν θα έχει αντίρρηση για μία λίστα με τα σημαντικότερα cheat codes του Powerslave. Ας τα δούμε, λοιπόν:

HOLLY: Ανοίγει μια γραμμή εντολών στην κορυφή της οθόνης, απ' όπου μπορείτε να εισαγάγετε τα cheat codes.
LOBOCOP: Σας δίνει όλα τα όπλα και τα πυρομαχικά.
LOBOSPHERE: Απεικονίζει ολόκληρο το χάρτη στο map mode.
LOBOSNAKE: Toggles "snake-cam".
LOBOPICK: Δίνει όλα τα keys.
LOBOLITE: Flash effects off.
LOBOSLIP: Περνάτε μέσα από τοίχους.
LOBOSWAG: Δίνει όλα τα items.
LOBOXY: Απεικονίζει τις συντεταγμένες στο επάνω μέρος της οθόνης.
LEVEL N: Jump to level με αριθμό "N".
DOORS: Toggles all switches.
EXIT: Τελειώνετε αμέσως το τρέχον level.
CREATURE N: Τοποθετεί ένα πλάσμα τύπου "N" στη θέση όπου βρίσκεστε (0=Anubis, 1=spider, 2=mummy κ.λπ.)



AMBER: JOURNEYS BEYOND

AMBER: JOURNEYS BEYOND

Είναι αξιοπερίεργο το πώς ένα adventure, που αρχικά κυκλοφόρησε σε λίγες περιοχές και έτυχε ελάχιστης δημοσιότητας, μέσα σε σύντομο χρονικό διάστημα και διά στόματος φανατικών των παιχνιδιών περιπέτειας κατόρθωσε όχι μόνο να "σπάσει" το φράγμα της απομόνωσης αλλά να γίνει και σημείο αναφοράς. Αναφέρω χαρακτηριστικά ότι για τη λύση του δέχθηκα μέσω της Adventure Magic μηνύματα από την Αυστραλία και την Αμερική, λόγω δε του ότι είμαστε οι πρώτοι στον κόσμο που την "ανεβάσαμε", λάβαμε και τα ανάλογα κολακευτικά σχόλια...

Ένα adventure που θυμίζει αρκετά τις λεγόμενες ανεξάρτητες παραγωγές του κινηματογράφου. Δημιουργημένο από μία μικρή και άγνωστη εταιρία, χωρίς να υποστηρίζεται από κάποιο μεγάλο δίκτυο που εξασφαλίζει την παγκόσμια κυκλοφορία, κατόρθωσε σιγά-σιγά να στρέψει τα φώτα της δημοσιότητας πάνω του. Απέσπασε τον τίτλο του καλύτερου adventure της χρονιάς που πέρασε για τους Macintosh, ενώ τελευταία και ο ειδικός Τύπος για τα PCs του έχει δώσει υψηλές βαθμολογίες, διατυπώνοντας συχνά διθυραμβικά λόγια για το σενάριο, την πλοκή και κυρίως τον "κόσμο" που παρουσιάζει.

του Αντρέα Τσουρινάκη

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η εισαγωγή του Amber είναι από τις πιο πρωτότυπες που έχω δει μέχρι τώρα. Στην αρχή, για 3-4 δευτερόλεπτα νόμισα (κυρίως λόγω ήχου) ότι το πρόγραμμα ενεργοποίησε αφ' εαυτού του το modem μου, προσπαθώντας ίσως να συνδεθεί με κάποιο site! Πολύ έξυπνη η ιδέα του μηνύματος που έρχεται στον υπολογιστή σας, μέσω modem, από τον Joe, με το οποίο ζητά τη βοήθειά σας, ως παλιός συνεργάτης της Roxy. Η Dr Roxanne Westbridge, ιδρύτρια και πρόεδρος της Bio-Psi Technologies, ασχολείται με τη μελέτη των υπερφυσικών φαινομένων και όχι μόνο. Πριν από λίγο καιρό αγόρασε μία έπαυλη την οποία εφοδίασε με τα τελευταίας τεχνολογίας μηχανήματα, προκειμένου να διεξάγει υπό τις καλύτερες δυνατές συνθήκες τα πειράματά της. Ο συνεργάτης της ανησυχεί διότι, όντας ισχυρογνώμων, θέλει να γίνουν στην ίδια τα τεστ, κυκλοφορεί δε "καλωδιωμένη" μέσα στην έπαυλη. Ο σεβασμός όμως που δείχνει προς το πρόσωπό σας (είχατε συνεργαστεί κατά το παρελθόν για ένα project σχετικά με τα όνειρα) είναι ο βασικός λόγος για τον οποίο ο Joe ζήτησε τη βοήθειά σας. Πρέπει να βρίσκεται δίπλα της κάποιος τον οποίο έχει σε εκτίμηση, προτού της συμβεί κάτι "κακό". Χωρίς να χάσετε καθόλου χρόνο παίρνετε το αυτοκίνητό σας και κατευθύνεστε προς την έπαυλή της, κάπου στη Βόρεια Καρολίνα. Λίγο πριν να φθάσετε, και ενώ εν τω μεταξύ έχει ξεσπάσει μια τρομερή καταιγίδα, ένα παράξενο φαινόμενο, κάτι σαν οπτασία/φάντασμα, εμφανίζεται ελάχιστα μέτρα μπροστά σας. Ξαφνιασμένοι και προσπαθώντας να το αποφύγετε, χάνετε τον έλεγχο του αυτοκινήτου και πέφτετε στη λίμνη, δίπλα στον αγροτικό δρόμο. Η περιπέτειά σας ξεκινά από τη στιγμή που ανακτάτε "μυστηριωδώς" τις αισθήσεις σας και διαπιστώνετε ότι βρίσκεστε ξαπλωμένος ανάσκελα σε μία μικρή αποβάθρα στην άκρη της λίμνης.



Ανεβαίνετε προς το σπίτι και στο γκαράζ, έντρομος, ανακαλύπτετε τη Roxy αναίσθητη και με μια πgreek-break



ξενη συσκευή στο κεφάλι της. Μη μπορώντας προς το παρόν να κάνετε τίποτε για να τη βοηθήσετε, μπαίνετε στο κυρίως σπίτι.

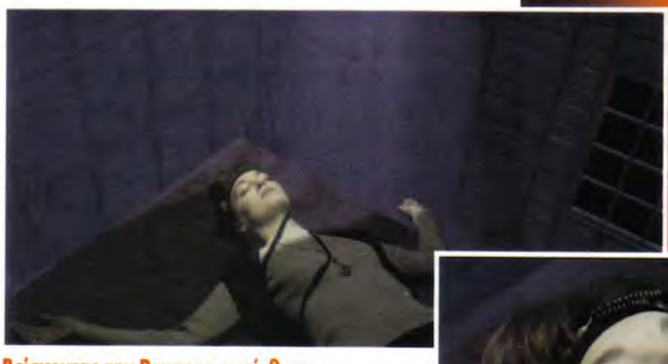
Εξερευνώντας το θα βρείτε ένα πέρασμα σε μία άλλη διάσταση, όπου θα ανακαλύψετε τρία πτώματα και τα φαντάσματά τους. Τα φαντάσματα, μη γνωρίζοντας τη νεκρή φύση τους, δεν αναγνωρίζουν τα πτώματά τους. Ως αποτέλεσμα αυτής της δυσλειτουργίας υπάρχουν "λανθασμένες περιοχές" στις οποίες έχει εγκλωβιστεί το πνεύμα της Roxanne, αδυνατώντας να επιστρέψει στην κανονική διάσταση και να ανακτήσει έτσι η φίλη σας τις αισθήσεις της. Θα μπορέσετε να βρείτε τι ακριβώς έχει συμβεί και να συνεφέρετε τη Roxanne, πριν να είναι πολύ αργά;

Το σενάριο είναι από κάθε πλευρά ευρηματικό και αναμφισβήτητα θα σας συναρπάσει. Οι ιστορίες των τριών φαντασμάτων εκτυλίσσονται σιγά-σιγά με εκπληκτικό τρόπο, που σίγουρα θα σας κάνει να ξαναπαίξετε την περιπέτεια προσπαθώντας να δείτε τις φάσεις/ στιγμές της που οπωσδήποτε θα παραλείψετε την πρώτη φορά που θα παίξετε το παιχνίδι.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Hue Forest Entertainment
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D rendered graphics animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο



Ανακτώντας τις αισθήσεις σου.



Βρίσκοντας την Roxanne αναίσθητη.

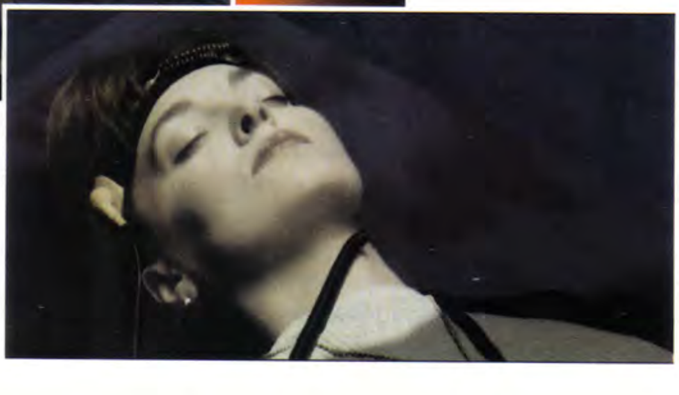
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι τρέχει στην ανάλυση 640x480 και απαιτεί χιλιάδες χρώματα. Τα γραφικά του, συνδυασμός photo-realistics και 3D rendered, είναι από τα καλύτερα του είδους που έχουν κυκλοφορήσει τον τελευταίο καιρό. Οι δημιουργοί προσπάθησαν να προσδώσουν σε αυτά έντονα την ατμόσφαιρα του Myst και είναι υπέρ τους το ότι το κατόρθωσαν σε σημαντικό βαθμό. Η εισαγωγή στηρίζεται σε ένα εξαιρετικό animation. Ανάλογης ποιότητας animated sequences υπάρχουν σε διάφορα μέρη του παιχνιδιού.

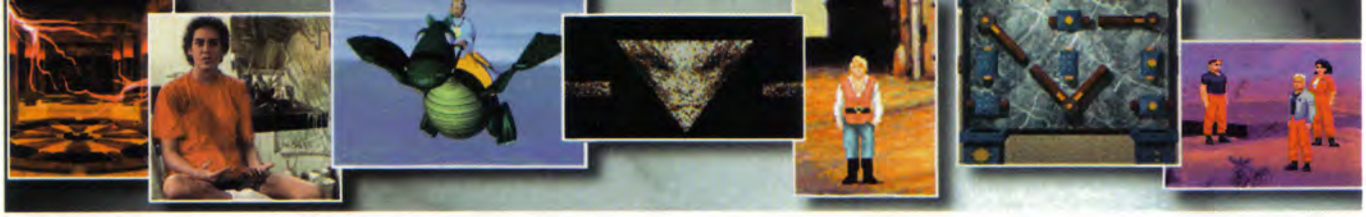
Ο ήχος είναι από τα πιο δυνατά σημεία του Amber. Υποβλητική background μουσική που θα σας συναρπάσει και ηχητικά εφέ που θυμίζουν πιο πολύ από κάθε άλλο adventure το Myst. Μακάρι και άλλες περιπέτειες να είχαν ανάλογα ποιοτικό και τόσο ατμοσφαιρικό ήχο.

Ο χειρισμός είναι πολύ απλός και δεν αναμένεται να σας προβληματίσει. Η οθόνη της κυρίως δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 4/7 της συνολικής οθόνης. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο επάνω μέρος της οθόνης, εμφανίζεται η ειδική μπάρα που περιέχει τις επιλογές File, Sound Level και Transitions. Κάνοντας κλικ με το mouse στο File μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα στα New, Load, Save, Save As και Quit. Εδώ όλα λειτουργούν άψογα. Σημειωτέον δε ότι το παιχνίδι υποστηρίζει, και μάλιστα από default, long file names για τα saves σας, γεγονός που επιτρέπει την αναλυτική καταγραφή τους.

Στο Sound Level περιέχονται οκτώ διαφορετικές ρυθμίσεις της έντασης του ήχου, ενώ από το Transitions (κάνοντας κλικ, φυσικά, σε αυτό) ρυθμίζετε την ποιότητα των γραφικών κατά τη διάρκεια των animations και όχι μόνο. Φυσικά, αν η κάρτα γραφικών



Πρόσεξε καλά τι φορά στο κεφάλι της.





Το γραφείο της Roxy με τον υπολογιστή της. Από εδώ θα μάθεις πολλά.



Το βιβλίο πρέπει να το διαβάσεις οπωσδήποτε, ενώ από το ασύρματο τηλέφωνο θα πάρεις ένα πολύ σημαντικό μήνυμα από τη Roxy.

σας το επιτρέπει, είναι προτιμότερο να επιλέξετε το Best (συνήθως επιλέγεται αυτόματα από το πρόγραμμα). Το κάτω μέρος της οθόνης έχει τη λειτουργία του inventory σας. Σε αυτό εμφανίζονται με τις γραφικές παραστάσεις τους τα αντικείμενα που βρίσκετε κατά τη διάρκεια των εξερευνήσεών σας στους διάφορους χώρους. Τα αντικείμενα εμφανίζονται μόνο στον κανονικό κόσμο, μια και όταν "περνάτε" στον κόσμο κάθε φαντάσματος, το inventory σας εξαφανίζεται. Η συνολική λειτουργία του κέρσορα είναι το μοναδικό αδύνατο σημείο όλης της περιπέτειας. Το πρόβλημα είναι ότι δεν υπάρχουν κάποιοι σταθεροί και διακριτοί για τη λειτουργία τους κέρσορες, ώστε να ξέρετε τι κάνετε και πού πάτε. Σημειώστε ότι ο κέρσορας "λευκό τετράγωνο" σημαίνει ότι, κάνοντάς τον κλικ, θα κινηθείτε προς τα εμπρός στην κατεύθυνση αυτή, τα ιδιόμορφα αριστερά/δεξιά/ πάνω/κάτω βέλη δηλώνουν ότι θα στρίψετε προς την ανάλογη κατεύθυνση, ο κέρσορας "?" αντιστοιχεί στο Zoom In/Look, ενώ στη δράση (Use/Operate/Get κ.λπ.) αντιστοιχεί ο κοινός pointer του mouse που υπάρχει και στη λειτουργία των Windows!

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486DX2/66MHz, Windows 95.



8MB RAM.



CD-ROM drive. Windows συμβατή κάρτα ήχου.



High Color (16 bit) κάρτα γραφικών. Στο σκληρό δίσκο καταλαμβάνει περίπου 25MB.



Το πακέτο, που περιλαμβάνει 2 CDs, μας πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Για να βοηθήσετε τη φίλη σας να ανακτήσει τις αισθήσεις της, πρέπει να εισχωρήσετε στον κόσμο κάθε φαντάσματος ξεχωριστά και να βρείτε την αιτία του θανάτου του. Περνώντας στον κόσμο των φαντασμάτων, όλα αλλάζουν σε άσπρο-μαύρο φόντο και εσείς ενεργείτε παίρνοντας το μέρος κάθε φαντάσματος! Αφού λύσετε τα μυστήρια που καλύπτουν τους θανάτους τους, θα μπορέσουν να βρουν την ησυχία τους (και να αναπαυθούν εν ειρήνη), εξουδετερώνοντας με αυτόν τον τρόπο την ανωμαλία που έχει προκύψει. Σε συνδυασμό δε με τις οδηγίες που εν τω μεταξύ σας έχει δώσει η ίδια η Roxy, κατορθώνετε να την επαναφέρετε στον πραγματικό κόσμο.

Τα φαντάσματα είναι οι Margaret, Brice και Edwin, ενώ οι "ιδιαίτεροι" κόσμοι τους είναι τα 1943 (εποχή), Garden και Frozen Lake αντίστοιχα.

Η ατμόσφαιρα του Amber είναι από τις καλύτερες του είδους. Ειλικρινά είχα να ζήσω κάτι ανάλογο από την εποχή του Cruise for a Corpse και του Colonel's Bequest. Μία ατμόσφαιρα γεμάτη μυστήριο που σε καθηλώνει και θα σε ωθήσει να ξαναπαίξεις το παιχνίδι, μέχρι να νιώσεις ότι έχεις πάρει το 100% από όσα έχει να σου προσφέρει.

Οπως συμβαίνει και με τα δύο προαναφερθέντα adventures, η δράση του δεν στηρίζεται στην επίλυση των γρίφων αλλά στην πλήρη εξερεύνηση των χώρων που σας περιβάλλουν και την κατανόηση όσων βλέπετε, ακούτε, διαβάζετε και μαθαίνετε. Αυτή η λειτουργία μεταφέρει το κέντρο βάρους της περιπέτειας από το λεγόμενο "problem or puzzle-solving" στο "exploration" και "experimentation" βασικών συστατικών των καλύτερων περιπετειών ατμόσφαιρας και μυστηρίου. Υπό την έννοια αυτή οι όποιοι γρίφοι εντάσσονται σε μία συνολική λειτουργία και δεν αυτονομούνται, όπως δυστυχώς συμβαίνει σε πάρα πολλά adventures τελευταία. Σε κάθε περίπτωση, ολοκληρώνοντας το Amber (Astral Mobility By Electromagnetic Resonance) θα σας μείνει μία μοναδική αίσθηση. Μακάρι να είχε άλλη τόση διάρκεια gameplay...

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Βρίσκεστε ξαπλωμένος ανάσκελα στη μικρή αποβάθρα, μετά το ατύχημα



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα εξαιρετικό adventure που βασίζει τη δύναμή του στην ατμόσφαιρα, την πλοκή των συναρπαστικών ιστοριών περί φαντασμάτων και την εκπληκτική μουσική του. Οσοι ενδιαφέρεστε για κόσμους παιχνιδιών που αιχμαλωτίζουν, το Amber πρέπει να είναι η επόμενη αγορά σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	95
ΔΡΑΣΗ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΣΕΝΑΡΙΟ	94

90%



Μερικές από τις συσκευές που χρησιμοποίησε η Roxy για να μελετήσει τα υπερφυσικά φαινόμενα.

που είχατε με το αυτοκίνητό σας. Κάντε κλικ τον Down κέρσορα για να σηκωθείτε όρθιος. Γυρίστε αριστερά. Βλέπετε πάλι την παράξενη αυτή οπτασία και ακούτε το εκπληκτικό γέλιο της. Γυρίστε πάλι αριστερά και κάντε κλικ τον κέρσορα-ερωτηματικό στο δεξί χερούλι της πόρτας, για να κάνετε zoom in/look σε αυτήν. Κάντε κλικ στην πόρτα για να επιστρέψετε στην κανονική οθόνη και γυρίστε αριστερά δύο φορές.

Προχωρήστε δύο φορές μπροστά στην όχθη της λίμνης και γυρίστε μία φορά αριστερά. Βλέπετε το αυτοκίνητό σας μισοβυθισμένο στα νερά. Γυρίστε μία φορά αριστερά, πηγαίνετε μία φορά μπροστά και ξαναγυρίστε άλλη μία φορά αριστερά. Προχωρήστε δύο φορές πάνω στο μονοπάτι. Προχωρήστε μία φορά μπροστά και μετά άλλες τρεις φορές, μέχρι να φθάσετε στο τέρμα του μονοπατιού δίπλα από την κυρίως είσοδο του γκαράζ. Γυρίστε μία φορά δεξιά και κάντε κλικ τον κέρσορα Zoom In στην πόρτα.



Στο boathouse θα εκτυλιχθεί ένα σημαντικό μέρος της περιπέτειας.

Τώρα κάντε κλικ σε αυτή και την ανοίγετε. Προχωρήστε μία φορά μπροστά και κάντε κλικ τον κέρσορα Zoom In στο στύλο στα δεξιά όπως κοιτάζετε, πάνω στον οποίο υπάρχει ένας λοστός (crowbar). Κάντε κλικ στο λοστό για να τον πάρετε και να εμφανιστεί στο inventory σας. Στρίψτε δεξιά και κάντε κλικ τον κέρσορα Zoom In αρχικά στην πόρτα μπροστά σας και εν συνεχεία στο χερούλι της. Δεν ανοίγει. Κάντε κλικ για να φύγετε πίσω και στρίψτε δύο φορές αριστερά. Ανεβείτε τις σκάλες και κάντε κλικ τον κέρσορα Zoom In πάνω στο σώμα της αναίσθητης Roxy. Ξανακάντε κλικ τον Zoom In κέρσορα σε αυτήν και παρατηρήστε προσεκτικά το κεφάλι της. Δεν μπορείτε να κάνετε τίποτε άλλο εδώ προς το παρόν. Κάντε κλικ δύο φορές για να φύγετε από αυτό το πλάνο, στρίψτε αριστερά και κατόπιν πηγαίνετε μπροστά στο κεφαλόσκαλο. Κατεβείτε τις σκάλες, γυρίστε δεξιά και κατευθυνθείτε προς τις κεντρικές πόρτες από όπου και μπήκατε (στο δεξί φύλλο τους, όπως κοιτάζετε). Κάντε κλικ σε αυτό για να το ανοίξετε, προχωρήστε μπροστά μία φορά και... η συνέχεια επί της οθόνης σας. ■



Η έπαυλη της φίλης σου.

ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ ΓΙΑ ΤΟ AMBER

Εκπληκτικό με όλη τη σημασία της λέξης. Πανέμορφα γραφικά (κατά την άποψή μου, καλύτερα και από αυτά του Obsidian), μυστηριακή ατμόσφαιρα που καθηλώνει, πρωτότυπο σενάριο και υποβλητικός ήχος. Αν, μάλιστα, είστε και "λάτρες" των φαινομένων psi το παιχνίδι αυτό είναι για εσάς. Μην το σκέφτεστε καθόλου! Τι θα πρωτοπαίξω δεν ξέρω...

Γιάννης Πατρίκος



STRATEGY

FALLEN HAVEN

New Haven είναι το όνομα μιας μακρινής αποικίας ανθρώπων κάπου στο αχανές διάστημα. Οι επιτιθέμενοι εξωγήινοι δεν αφήνουν περιθώρια. Απαιτείται γρήγορη δράση και οργάνωση. Η τύχη της αποικίας θα κριθεί αποκλειστικά και μόνο από τις στρατηγικές αποφάσεις σας...

του Ηλία Βουτσά

Ο ΠΡΟΑΙΩΝΙΟΣ ΕΧΘΡΟΣ

Πώς θα σας φαινόταν αν για μία ακόμη φορά ερχόσασταν αντιμέτωποι με τους εξωγήινους και, μάλιστα, με μια σαυροειδή φυλή; "Συνηθισμένα πράγματα", θα πείτε. "Εχουμε κατατροπώσει εκατοντάδες είδη εξωγήινων. Τι παραπάνω έχουν οι σαύρες;" Αυτή τη φορά έχουν το δίκιο με το μέρος τους. Ο υπαίτιος της πολεμικής περιπέτειας είναι ο άνθρωπος και, πιο συγκεκριμένα, μια παγκόσμια πολυεθνική εταιρία που έχει αναλάβει τη διακυβέρνηση του πλανήτη και των ανθρώπινων δραστηριοτήτων. Ενα από τα ερευνητικά, μη επανδρωμένα σκάφη της εταιρίας, κατά την περίοδο που εξερευνούσε το διάστημα ψάχνοντας για πρώτες ύλες, ξεφεύγοντας από τον έλεγχο των χειριστών του, μπήκε έπειτα από κάποια περιπλάνηση στο ηλιακό σύστημα της εξωγήινης φυλής Taurans. Το γεγονός ήταν σπουδαίο για αυτούς, καθώς επρόκειτο για την πρώτη επαφή τους με κάποιον άλλον πολιτισμό. Μη καταφέρνοντας να αποκρύψουν το γεγονός από το λαό, μεταφέρουν το σκάφος στη διαστημική βάση τους, στο φεγγάρι του μητρικού πλανήτη τους, όπου και συγκεντρώνονται οι άρχοντες και ολόκληρο το Ανώτατο Συμβούλιό τους. Ολοι οι άλλοι παρακολουθούν με αγωνία αλλά και ενθουσιασμό από τους τηλεοπτικούς δέκτες τους.



Οι επιστήμονες των Taurans, μη λαμβάνοντας καμία ένδειξη ζωής από το σκάφος, αποφασίζουν να ανοίξουν μία οπή σε αυτό, προκειμένου να μελετήσουν το εσωτερικό του με τη βοήθεια κάποιου ρομπότ. Ακριβώς τη στιγμή που το λεπτό τρυπάνι τελείωνε τη δουλειά του, μια ισχυρή έκρηξη εξαφάνισε ολόκληρη τη διαστημική βάση των Taurans μαζί με όλους τους ηγέτες τους. Τα σκάφη της εταιρίας προστατεύονταν από τα αδιάκριτα βλέμματα με ισχυρά συστήματα ασφάλειας και αυτοκαταστροφής. Από αυτό το απρόβλεπτο ατύχημα προκλήθηκε ένα αγεφύρωτο χάσμα μεταξύ ανθρώπων και Taurans. Το λόγο στη συνέχεια θα είχαν τα όπλα.

Η ευκαιρία δόθηκε στους Taurans 25 χρόνια αργότερα, όταν συνάντησαν την απομακρυσμένη αποικία του New Haven. Η αποικία ήταν κατακερματισμένη σε ανεξάρτητες επαρχίες-ηγεμονίες που μάχονταν μεταξύ τους, ενώ την κατάσταση έλεγχε η εταιρία που προμήθευε κατ' αποκλειστικότητα τον πολεμικό εξοπλισμό τους. Μόνο μία επαρχία, η Haven, είχε κατορθώσει να δημιουργήσει ανεξάρτη-



ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

τη πολεμική βιομηχανία. Τη στιγμή, όμως, που η εταιρία είχε στρέψει όλες τις επαρχίες εναντίον της Haven, ο πολεμικός στόλος των Taurans έκανε την εμφάνισή του. Η απόφαση της εταιρίας ήταν άμεση: θα εγκατέλειπε ολόκληρη τη New Haven στην τύχη της, αφήνοντάς την να τα βγάλει πέρα όπως μπορούσε, μέχρι να κατορθώσει να αντιμετωπίσει το νέο κίνδυνο. Μια κρίσιμη κατάσταση έχει διαμορφωθεί: από τη μία οι Taurans ζητούν εκδίκηση για την καταστροφή της βάσης τους, από την άλλη οι άνθρωποι της Haven πρέπει μόνοι τους, καθώς όλοι οι άλλοι είναι εχθρικά διακείμενοι απέναντί τους, να αντισταθούν στους εισβολείς. Πρωτότυπο σενάριο, που ενισχύει το ενδιαφέρον για τις μάχες που θα επακολουθήσουν.





ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Από το αρχικό μενού επιλέγετε την πλευρά με την οποία θα πολεμήσετε (των ανθρώπων ή των Taurans) καθώς και ποια από τις δύο campaigns θα ακολουθήσετε. Σύμφωνα με την πρώτη, τμήμα του στρατού των Taurans καταλαμβάνει μια επαρχία και, χρησιμοποιώντας την ως στρατηγείο, προσπαθεί να καταλάβει την αποικία, ενώ οι άνθρωποι της Haven πρέπει να καταστρέψουν το ορμητήριο των εξωγήινων, υποτάσσοντας παράλληλα και τους αντιπάλους τους που διατηρούν ουδέτερη στάση στη διαμάχη. Σύμφωνα με τη δεύτερη, ο εχθρός έχει καταλάβει ολόκληρη την αποικία, εκτός από την πρωτεύουσά σας. Με μια μαζική αντεπίθεση πρέπει να ανατρέψετε τη μειονεκτική θέση σας.



ΕΤΑΙΡΙΑ
Interactive Magic
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
Turn based war strategy
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο/Ανώτερο

Αφού επιλέξετε campaign και επίπεδο δυσκολίας, εισέρχεστε στο κυρίως παιχνίδι που χωρίζεται στις δύο, κλασικές πλέον, φάσεις: του στρατηγικού σχεδιασμού και της μάχης. Στο κυρίως παιχνίδι θα έχετε μια γενική απεικόνιση του χάρτη της αποικίας, με τις επαρχίες να αναπαρίστανται με το χρώμα κάθε αντιπάλου (κόκκινο για τους Taurans, μπλε για τη Haven). Επιλέγοντας κάποια επαρχία, σας δίνονται αυτόματα πληροφορίες για τα κτίσματα, τον πλούτο και τις δυνάμεις της. Στο σημείο αυτό πρέπει να επισημανθεί ότι το παιχνίδι καθορίζει με απλοϊκό τρόπο τις δυνατότητες μιας περιοχής. Ορίζει απλώς για κάθε επαρχία έναν συγκεκριμένο βαθμό (από φτωχή μέχρι πολύ πλούσια), που αντιπροσωπεύει καθεμία από τις τρεις βασικές παραμέτρους του παιχνιδιού: χρήμα, έρευνα και ενέργεια. Αυτό που μπορείτε να κάνετε είναι να κατασκευάζετε τα ανάλογα κτίσματα, προκειμένου να αυξήσετε τη συνολική απόδοση κάθε περιοχής, έχοντας, όμως, πάντα υπόψη σας ότι ο βαθμός της είναι αυτός που παίζει τον κύριο ρόλο. Ετσι, σε μια περιοχή πολύ πλούσια σε ενέργεια θα παραχθεί μεγαλύτερο ποσό ενέργειας με ένα μόνο εργοστάσιο, εν συγκρίσει με μια ενεργειακά φτωχή περιοχή που διαθέτει δέκα. Η ενέργεια είναι χρήσιμη στη διατήρηση των κτιρίων σας σε πλήρη λειτουργία, με τα χρήμα-





τα συντηρείτε το στρατό σας και ανεγείρετε νέα κτίρια, η δε επιστημονική έρευνα επιτρέπει στις μονάδες σας να πολεμούν πιο αποτελεσματικά.

Η έρευνα χωρίζεται σε έξι τομείς, δεν αφορά όμως στην ανακάλυψη νέων κτισμάτων, μονάδων και τεχνολογιών αλλά στη βελτίωση επιμέρους χαρακτηριστικών του στρατού σας συνολικά όπως η ταχύτητα και το βεληνεκές των όπλων του. Κάνοντας διπλό κλικ σε μια επαρχία σας, μεταφέρεστε αυτόματα σε αυτήν όπου και μπορείτε να φτιάξετε καινούρια κτίρια ή να επισκευάσετε τα υπάρχοντα αν έχουν υποστεί ζημιές. Μπορείτε ακόμη να δημιουργήσετε καινούριες μονάδες στα εργοστάσια και τους στρατώνες, καθώς και να οχυρώσετε καλύτερα την περιοχή σας με τοίχους και laser towers. Για όσους έχουν ιδιαίτερα καταστρεπτικά ένστικτα, προσφέρεται η ...ευγενής δυνατότητα να στείλουν πυρηνικούς πυραύλους εναντίον των αντίπαλων επαρχιών, με το ανάλογο κόστος βέβαια. Στην πρωτεύουσά σας έχετε τη δυνατότητα να κατασκευάζετε dropships, αποβατικά σκάφη που μεταφέρουν μέχρι οκτώ στρατιωτικές μονάδες σε μια περιοχή. Θα πρέπει, βέβαια, να δώσετε ιδιαίτερο βάρος στην κατασκευή ενός καλού οδικού δικτύου, διότι τα κτίσματα απαιτούν να έχει πρόσβαση σε δρόμο μια ολόκληρη πλευρά τους. Εκμεταλλευτείτε τη φυσική διαμόρφωση κάποιου χώρου (υπάρχουν τρεις τύποι εδάφους: έρημος, δάσος και πετρώδες έδαφος) για να οχυρωθείτε καλύτερα και να δυσκολεύσετε την είσοδο των εχθρών στο



στρατόπεδό σας. Οι απαιτούμενοι χειρισμοί για τη διοίκηση των επαρχιών σας είναι λίγοι και σε καμία περίπτωση πολύπλοκοι. Από την άλλη, το ότι οι δραστηριότητές σας είναι περιορισμένες, ενδέχεται να σας κουράσει με τη διαρκή επανάληψή τους. Η φάση του σχεδιασμού καθώς και αυτή της τακτικής στις μάχες χωρίζονται σε γύρους (turns, αγγλιστί) κατά την κλασική παράδοση των στρατηγικών παιχνιδιών. Εκείνο που σπάει τη μονοτονία είναι το ότι ορισμένες επαρχίες απαιτούν την ολοκλήρωση μιας επιμέρους αποστολής για την κατάληψή τους (π.χ. την καταστροφή ενός συγκεκριμένου κτιρίου) και σας δίνουν κάποια extra bonus αν καταφέρετε να τα βγάλετε πέρα. Πέρα απ' αυτό, όμως, δεν υπάρχει περισσότερο βάθος ή κάποια σεναριακή πλοκή που θα προσέδιδε μεγαλύτερο ενδιαφέρον στο παιχνίδι. Απώτερος σκοπός σας, βέβαια, η πλήρης εξόντωση του εχθρού.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΜΑΧΕΣ

Τα γραφικά του Fallen Haven είναι υψηλής ανάλυσης. Οι πολεμικές μονάδες αναπαρίστανται με πιστότητα στις τρισδιάστατες ισομετρικές περιοχές-πίστες του παιχνιδιού. Εξίσου καλά αναπαρίστανται τα κτίρια αλλά και το γενικότερο περιβάλλον. Videos δεν υπάρχουν, εκτός από αυτό της εισαγωγής που κυμαίνεται σε μέτρια επίπεδα. Κάθε φορά που συμβαίνει μια σημαντική εξέλιξη στο παιχνίδι, καθώς και πριν από κάθε καινούριο γύρο, εμφανίζεται μια ιδιαίτερα όμορφη σχετική εικόνα. Δυστυχώς, όμως, υπάρχουν λίγες και γρήγορα θα τις συνηθίσετε. Το παιχνίδι υστερεί κάπως στο animation, καθώς η κίνηση των μονάδων δεν είναι αληθοφανής και δεν περιλαμβάνει πολλά frames. Κάπως καλύτερο είναι το animation των πυροβολισμών και των εκρήξεων, με τις τελευταίες να υπερέχουν του υπόλοιπου συνόλου. Ο ήχος είναι αρκετά καλός. Θα ακούσετε όλα όσα θα περιμένατε σε παιχνίδι του είδους, ενώ αρκετά ατμοσφαιρική είναι η μουσική που παίζεται απευθείας από το CD. Σε ό,τι αφορά τις μάχες, κάθε μονάδα έχει δύο είδη όπλων, εκ των οποίων το ένα ισχυρότερο αλλά απαιτεί και περισσότερους πόντους κίνησης. Ωστόσο, υπάρ-

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

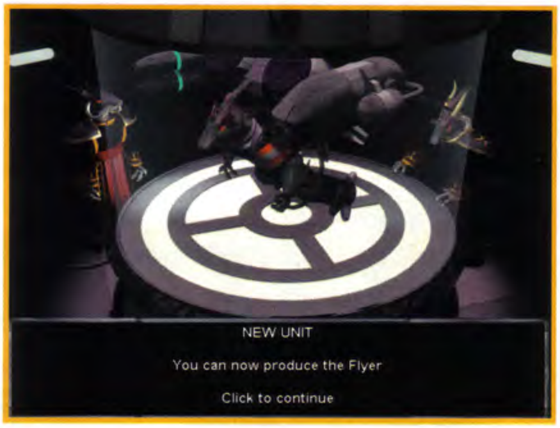
Χωρίς να ξεχωρίζει ιδιαίτερα, μπορεί να σας προσφέρει αρκετές ώρες δράσης.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	75
ΑΝΤΟΧΗ	80

80%



χουν δύο βασικές αδυναμίες. Η πρώτη αφορά στο ότι δεν περιλαμβάνεται κάποιο σύστημα αυτοματοποιημένης ή ομαδικής κίνησης, χαρακτηριστικό που δεν συναντάται συχνά στα turn based παιχνίδια. Η δεύτερη είναι ότι δεν μπορείτε να μορφοποιήσετε το έδαφος για να δημιουργήσετε χώρο στις μονάδες σας. Το πρόβλημα χώρου είναι σημαντικό στο Fallen Haven, καθώς ο αντίπαλος μπορεί να φυλάει κάποιο στενό αλλά στρατηγικής σημασίας πέρασμα με λίγες δυνάμεις και να χρειαστεί η θυσία πολλών και πολύτιμων μονάδων για την κατάληψή του. Είναι όντως περίεργο το ότι κάποια όπλα, που κομματιάζουν κτίρια σαν να ήταν από βούτυρο, δεν μπορούν να κάνουν τίποτα σε μια συστάδα δέντρων που σας κλείνουν το δρόμο. Υποψιάζομαι πως οι λόγοι δεν είναι οικολογικοί, αν κρίνω μάλιστα και από το υπόλοιπο πνεύμα του παιχνιδιού. Κατά τα άλλα, οι μάχες είναι αρκετά καλές και ο χειρισμός των μονάδων δεν θα σας προβληματίσει. Καιρός, όμως, να τις δούμε αναλυτικά.



HUMANS

SQUAD: Απλή και ανίσχυρη μονάδα πεζικού. Μόνο βοηθητικές υπηρεσίες μπορεί να προσφέρει.

SPEEDER: Γρήγορο και ευέλικτο hovercraft με περιορισμένη δύναμη πυρός.

TANK: Οχημα με εξαιρετική θωράκιση, που είναι ιδιαίτερα ισχυρό στις κοντινές αποστάσεις.

RANGER: Χρήσιμοι σε μακρινές αποστάσεις σκοπευτές, αλλά όχι σπουδαίοι μαχητές.

L.A.V.: Οχήματα με ελαφρύ οπλισμό και αποκλειστικά βοηθητικό ρόλο.

BUGGY: Πολύ γρήγορο όχημα με μέτριο οπλισμό, που μπορεί να αποτελειώσει με ασφάλεια τους βαριά χτυπημένους αντιπάλους.

GRAV TANK: Αρκετά ισχυρό τανκ με δυνατότητες hovercraft και μέτρια ταχύτητα.

ARTILLERY: Το πυροβολικό διαθέτει ένα από τα ισχυρότερα κανόνια σας και έχει μεγάλο βεληνεκές. Είναι βέβαια αργοκίνητο και όχι ιδιαίτερα θωρακισμένο.

GUNSHIP: Η ισχυρότερη μονάδα. Ενα hovercraft με πανίσχυρο οπλισμό, μεγάλο βεληνεκές, εξαιρετική θωράκιση, αξιοπρεπή ταχύτητα και ευελιξία.

TAURANS

ARTILLERY: Το πυροβολικό των Taurans είναι ισχυρότερο από το αντίστοιχο των ανθρώπων, αλλά αρκετά πιο δυσκίνητο. Σε καμία περίπτωση, πάντως, δεν πρέπει να το αγνοήσετε.

TROOPER: Απλοί στρατιώτες. Λίγο ισχυρότεροι από τους ανθρώπους αλλά πιο αργοί. Δεν θα σας ενοχλήσουν ιδιαίτερα.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ
486/66.
8MB RAM.
40MB στο σκληρό, 2x CD-ROM.
SVGA κάρτα γραφικών, κάρτα ήχου.
Το παιχνίδι (1 CD) αντιπροσωπεύεται από τη CD-Media, Λ. Δημοκρατίας 10, Ν. Ψυχικό, τηλ.: 6773293.

TANK: Το βασικό και κύριο όπλο των Taurans και μία από τις πιο αξιόμαχες μονάδες στο παιχνίδι.

LIGHT TANK: Το κόστος του είναι το μισό από αυτό του κανονικού τανκ και, ως εκ τούτου, έχει σχεδόν τις μισές από τις δυνατότητές του. Χρήσιμο εναντίον του αντίπαλου πεζικού.

S.H.O.G.: Ενα αρκετά ισχυρό πυροβόλο προσαρμοσμένο σε ένα hovercraft. Μπορεί να προκαλέσει μεγάλη καταστροφή.

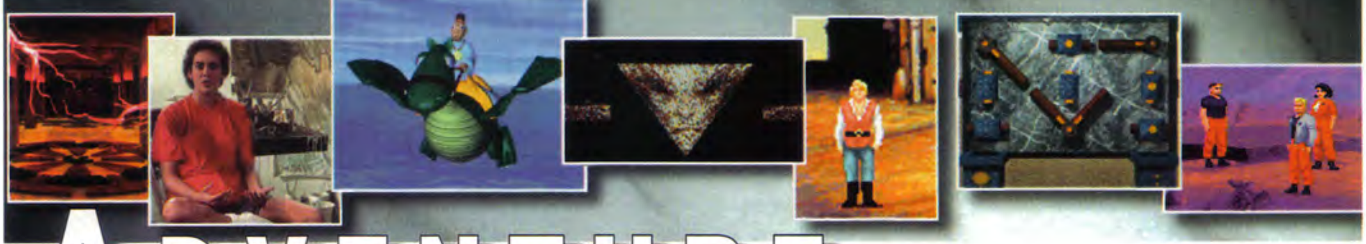
SNIPER: Ενας ελεύθερος σκοπευτής που θα σκοτωθεί με την πιο αδύναμη βολή εναντίον του.

MEGA TANK: Διαθέτει την καλύτερη θωράκιση και το ισχυρότερο όπλο από όλες τις άλλες μονάδες. Είναι αρκετά αργό, αλλά ό,τι βρεθεί στο βεληνεκές του δύσκολα επιβιώνει.



FLYER: Ενας ιπτάμενος Tauran που φέρει αρκετά ισχυρό οπλισμό. Αν και χρήσιμος στις μακρινές αποστάσεις, είναι αρκετά απροστάτευτος.

Μάχες μπορούν να διεξαχθούν μόνο μεταξύ παίκτη και υπολογιστή, καθώς το παιχνίδι δεν υποστηρίζει απευθείας σύνδεση με modem ή network game. Συνοψίζοντας, το Fallen Haven είναι ένα παιχνίδι που θα σας αρέσει στην αρχή, σύντομα όμως ο αρχικός ενθουσιασμός θα κοπάσει. Μολονότι διαθέτει όλα τα βασικά στοιχεία για να χαρακτηριστεί ως πολύ καλό, απουσιάζουν το βάθος και οι λεπτομέρειες που καθιστούν ένα παιχνίδι κλασικό. Είναι, πάντως, αρκετά δύσκολο στα ανώτερα επίπεδα, προκαλώντας έτσι τον φανατικό των strategy games να ασχοληθεί αρκετά μαζί του. ■

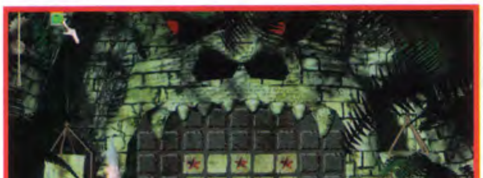


THE TIME WARP OF Dr. Brain

Η σειρά του Dr. Brain παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον, έχοντας αποσπάσει πλήθος βραβείων. Η Sierra, ενέταξε τη σειρά σε μία ειδική κατηγορία "νεανικών εκπαιδευτικών προγραμμάτων" αδικώντας τα, κατά την προσωπική μου εκτίμηση, αφού πρόκειται για εξαιρετικά από κάθε πλευρά puzzle games.

του Αντρέα Τσουρινάκη

Το Castle of Dr. Brain κυκλοφόρησε το 1991 και ήταν δημιούργημα του Corey Cole, ο οποίος μαζί με τη σύζυγό του Lori Ann έδωσαν την εκπληκτική σειρά των Quest for Glory. Ο σχεδιασμός του ήταν εκπληκτικός και αμέσως κέρδισε το ενδιαφέρον ειδικών και μη. Ανάμεσα στα άλλα -πρωτοποριακά για την εποχή του- στοιχεία ήταν και η εκτύπωση του manual σε ανακυκλωμένο χαρτί. Στη συνέχεια, κυκλοφόρησαν τα Island of Dr. Brain



και The Lost Mind of Dr. Brain. Ειδικά το τελευταίο, που δυστυχώς δεν ήρθε ποτέ στη χώρα μας, κέρδισε πολλά βραβεία και είναι μάλλον το καλύτερο της σειράς.

Στο The Time Warp of Dr. Brain, ο γνωστός τρελο-γιατρός μας δούλευε πάνω σε μία θεωρία του διαστήματος μετακινούμενος από τη μία περιοχή στην άλλη, όταν παγιδεύτηκε σε δέκα διαφορετικές χρονικές περιόδους, καθεμία από τις οποίες αντιπροσωπεύεται από ειδική κατηγορία puzzles. Εσείς πρέπει να επισκεφθείτε και τις δέκα και να βοηθήσετε τον Dr. Brain να ξαναγυρίσει στο παρόν.



Το παιχνίδι βασίζεται σε δύο ειδικές θεωρίες που παρουσιάζουν πράγματι μεγάλο επιστημονικό ενδιαφέρον. Η πρώτη, ονόματι The Triune Brain Theory, έχει αναπτυχθεί από τον Dr MacLean και υποστηρίζει ότι έχουμε τρεις εγκεφάλους σε έναν! Αυτοί είναι οι Reptilian, Paleomammalian και Neomammalian brain. Ο καθένας τους έχει ξεχωριστά χαρακτηριστικά και ικανότητες, αλλά και οι τρεις επικοινωνούν μεταξύ τους. Η δεύτερη, The Theory of Multiple Intelligences, έχει αναπτυχθεί από τον Dr Howard Gardner, επικεφαλής ψυχολόγο του περίφημου Project Zero και καθηγητή στο Πανεπιστήμιο του Harvard, και είναι η πρώτη που αναγνωρίζει τις ατομικές διαφορές στην κλίση, την ικανότητα και το ταλέντο ως ξεχωριστές ευφυΐες που μπορούν να αναπτυχθούν. Αναφέρει άλλες πέντε ευφυΐες (δίπλα στις δύο βασικές του λόγου και της λογικής) και πάνω σε αυτές έχουν στηριχθεί και οι δημιουργοί του The Time Warp of Dr. Brain, προκειμένου να δημιουργήσουν τις δέκα ξεχωριστές κατηγορίες των puzzles.

Οι εν λόγω κατηγορίες είναι οι: Primordial Soup, Spelunking, Lizards & Eggs, Beaver Dam, Caveman Rock, Monkey See/Monkey Do, Alchemy, Gridlock, Spaceshop και Brain Waves. Ολες μπορούν να παιχτούν στο Novice, Expert ή Genius Level. Στο Novice κάθε puzzle αντιστοιχεί στο 5%, στο Expert στο 10% και στο Genius στο 15%. Προκειμένου να ολοκληρώσετε μία χρονική περίοδο/κατηγορία puzzle πρέπει, φυσικά, να φτάσετε/συμπληρώσετε το 100%



της κατηγορίας. Το user inteface είναι πράγματι πρωτότυπο. Η εισαγωγική οθόνη του παιχνιδιού που περιέχει τα New, Restore, Language και Quit είναι παρμένη από το παλιό ηλεκτρονικό παιχνίδι Space Invaders και πρέπει να "κτυπήσετε" κάποια από τις πιο ανωτέρω επιλογές-"σκάφη" ώστε να την ενεργοποιήσετε. Οσοι αναρωτιέστε για το save, μη στεναχωριέστε. Το παιχννίδι καταγράφει αυτόματα την πρόοδό σας (εφόσον, φυσικά, λύσετε κάποιο puzzle) και, κάθε φορά που κάνετε Restore, συνεχίζετε από το σημείο που είχατε μείνει.

Καθεμία από τις δέκα περιοχές puzzle περιέχει στο επάνω μέρος της οθόνης μία ειδική Tool Bar με τα pull cord, skill levels, time vials, instruction button, stop icon, scientific score readout, date, progress-o-meter και το Dr. Brain's speaker. Κάνοντας κλικ στο πρώτο, εμφανίζετε /κρύβετε την Tool Bar. Στα skill levels το κόκκινο είναι το Genius, το κίτρινο το Expert και το πράσινο το Novice level (ακριβώς η σειρά που έχουν οι Ολυμπιακός, ΑΕΚ και Παναθηναϊκός αυτή τη στιγμή στο πρωτάθλημα!). Το scientific score readout δείχνει το σκορ σας κάθε στιγμή και, όταν ολοκληρώσετε μία κατηγορία/puzzle, το readout θα εξαφανιστεί επιτρέποντάς σας να συνεχίσετε να παίζετε την κατηγορία αυτή για καθαρή ψυχαγωγία. Το date δείχνει τη χρονική περίοδο στην οποία βρίσκεστε, το progress-o-meter το συνολικό ποσοστό που έχετε ολοκληρώσει, ενώ μέσω του speaker ο Dr. Brain επικοινωνεί μαζί σας είτε για να σας εξηγήσει τα puzzles είτε και για να σχολιάσει διάφορες κινήσεις/πράξεις σας. Εδώ, δυστυχώς, δεν υπάρχει επιλογή για να βλέπετε σε κείμενο τις ομιλίες του Dr. Brain. Την κατάσταση διορθώνει, όμως, το εξαιρετικό από κάθε πλευρά manual του παιχνιδιού, που εξηγεί αναλυτικά κάθε κατηγορία/puzzle, το τι αυτή αντιπροσωπεύει σύμφωνα με τις πιο ανωτέρω θεωρίες, το τι πρέπει να κάνετε ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας που έχετε διαλέξει και πολλά άλλα. Πράγματι από τα χρήσιμα manuals που έχω δει σε computer game.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Sierra
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D puzzle game
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο/Ανώτερο

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα πολύ ενδιαφέρον 3D puzzle game που για να φέρει εις πέρας ο επίδοξος gamer πρέπει να επιλύσει από 70 έως 200 puzzles δέκα διαφορετικών κατηγοριών! Υποτίθεται ότι απευθύνεται σε νεαρές ηλικίες, αλλά προσωπικά το βρήκα αρκετά δύσκολο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	85
ΓΡΙΦΟΙ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΔΥΣΚΟΛΙΑ	85

80%



Ωστόσο, η μεγάλη πρωτοτυπία του παιχνιδιού είναι το ότι επιτρέπει να παίξετε μέσω Internet δύο από τις κατηγορίες/puzzles, τις Primordial Soup και Monkey See/Monkey Do. Η λειτουργία αυτή επιτρέπεται μόνο εφόσον τρέχετε το παιχνίδι στα Windows 95.

Το The Time Warp of Dr. Brain είναι ένα πάρα πολύ καλό 3D puzzle game που θα σας χαρίσει ατέλειωτες ώρες πραγματικής ψυχαγωγίας. Οι φίλοι του είδους πρέπει να το δουν οπωσδήποτε. Οσοι, δε, αρέσκονται στα δύσκολα, ας τολμήσουν να δοκιμάσουν το Genius Level και τότε τα ξαναλέμε!

Οι απαιτήσεις του παιχνιδιού είναι: 486DX/66 MHz, Windows 3.1/95, 8MB RAM, 256-χρωμη SVGA κάρτα γραφικών (640x480), 2x CD-ROM drive, Windows συμβατή κάρτα ήχου. Στο σκληρό καταλαμβάνει περίπου 2MB. Το παιχνίδι, το οποίο περιλαμβάνει ένα CD, αντιπροσωπεύεται από την Plotline, ενώ για τις ανάγκες της παρουσίασης το προμηθευτήκαμε από το κατάστημα Παπασωτηρίου. ■



ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΗΣ ΝΕΑΣ ΧΙΛΙΕΤΙΑΣ

ΓΝΩΡΙΣΤΕ τις εξελίξεις της επιστήμης και της τεχνολογίας.

ΑΝΑΚΑΛΥΨΤΕ τα μυστικά του γνωστού - άγνωστου κόσμου μας.

"ΟΔΗΓΗΘΕΙΤΕ" στη νέα χιλιετία.



ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΑΠΡΙΛΙΟΥ

ΚΛΩΝΟΠΟΙΗΣΗ: Ενα νέο επιστημονικό επίτευγμα που ανατρέπει τα μέχρι πρότινος δεδομένα και γεννά πληθώρα προβληματισμών.

ΤΗΛΕΜΕΤΑΦΟΡΑ ΥΛΗΣ: Η σύγχρονη τεχνολογία υπόσχεται να κάνει πραγματικότητα την επιστημονική φαντασία.

ΦΑΙΝΟΜΕΝΟ ΘΕΡΜΟΚΗΠΙΟΥ: Ολη η αλήθεια για το φαινόμενο του θερμοκηπίου και τις καταστροφικές επιπτώσεις του στον πλανήτη μας.

ΚΡΥΟΝΙΚΗ: Μία φιλόδοξη μέθοδος συντήρησης νεκρών "ασθενών" υπόσχεται τη μελλοντική αναβίωσή τους.

ΦΩΣ ΣΤΟ ΒΥΘΟ ΤΗΣ ΘΑΛΑΣΣΑΣ: Η ανακάλυψη ενός πλούσιου οικοσυστήματος στα βάθη των ωκεανών αποδεικνύει την ύπαρξη φωτός στο βυθό της θάλασσας.

ΜΙΚΡΟΚΟΣΜΟΣ: Μία εντυπωσιακή κινηματογραφική ταινία με θέμα τις καθημερινές δραστηριότητες των εντόμων.

και ακόμα... πολλά άλλα θέματα που θα σας καθηλώσουν!

Gamer's Pit



SEGA RALLY: Τρέξτε σε αγώνες ράλι χωρίς να αφήσετε στιγμή την ...οθόνη του PC σας!

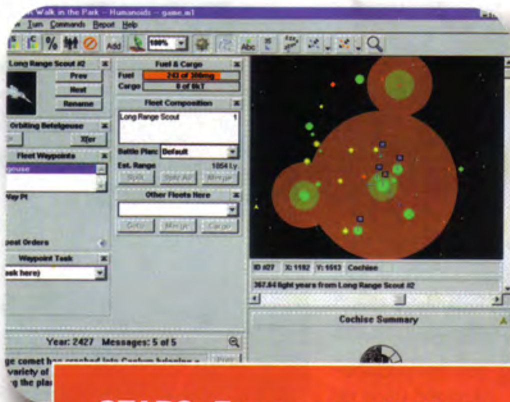
PIT'S GUIDE

Το παιχνίδι εκτελείται σε περιβάλλον DOS. Αν έχετε Windows 95, θα εκτελεστεί σε DOS box. Σε ορισμένες περιπτώσεις ίσως χρειαστεί να επανεκκινήσετε τα Windows 95 σε περιβάλλον DOS (Restart the computer in MS-DOS mode).

Το παιχνίδι εκτελείται μόνον σε περιβάλλον Windows. Ορισμένα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας απαιτούν συγκεκριμένη ανάλυση και χρώματα ώστε να εκτελεστούν χωρίς πρόβλημα.

Τα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας εκτελούνται μόνον κάτω από το περιβάλλον των Windows 95.

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.



STARS: Ένα space strategy με εντυπωσιακό βάθος.



ALIEN TRILOGY: Τα Aliens ξαναζωντανεύουν!

SEGA RALLY

Το παιχνίδι που φιλοξενείται σε αυτήν τη στήλη έχει γράψει ιστορία στις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών, είχατε δε την ευκαιρία να δείτε το εντυπωσιακό demo του στο CD-ROM του προηγούμενου "PC Master". Οσοι επισκεφθήκατε κάποια αίθουσα ηλεκτρονικών παιχνιδιών τα τελευταία τρία χρόνια, σίγουρα θα παρατηρήσατε ένα παιχνίδι με αυτοκίνητα του παγκόσμιου πρωταθλήματος ράλι, το οποίο μάλιστα στις περισσότερες περιπτώσεις απαρτιζόταν από δύο τμήματα προκειμένου να παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα ως αντίπαλοι. Ο λόγος για το Sega Rally, το οποίο γνωρίζει μεγάλη επιτυχία μέχρι και σήμερα σε αυτή τη μορφή, με άμεση συνέπεια την κυκλοφορία πολλών εκδόσεων του για τις διάφορες consoles.

Καθώς έχουν κυκλοφορήσει και για PCs όλα τα παιχνίδια που υπάρχουν για τα υπόλοιπα formats, το Sega Rally ήταν από τους ελάχιστους τίτλους που δεν μπορούσαμε να παίξουμε στον ολοκαίνουριο Pentium μας, ζηλεύοντας τους χρήστες των consoles. Επειτα από πολύ καιρό, και ενώ είχαμε χάσει τις ελπίδες μας ότι θα το δούμε και σε PC, η μεγάλη στροφή της Sega με εκδόσεις όλων των παιχνιδιών της για Windows 95, ευτυχώς, επανέφερε τις ισορροπίες. Ετσι, πλέον, έχουμε και εμείς στον υπολογιστή μας το εν λόγω παιχνίδι, εξαιτίας του οποίου αρκετοί αναγκάστηκαν να αγοράσουν κάποια κονσόλα προκειμένου να το απολαύσουν.

Εάν είστε από τους ελάχιστους που δεν γνωρίζουν το παιχνίδι, διευκρινίζουμε ότι πρόκειται για ένα arcade racing game στο οποίο συμμετέχουν τα δύο πιο δημοφιλή αυτοκίνητα στο χώρο των rally: η Toyota Celica και η Lancia Delta Integrale. Εν αντιθέσει, όμως, με έναν πραγματικό αγώνα rally, στο Sega Rally τρέχετε δίπλα-δίπλα με το άλλο αυτοκίνητο και νικητής ανακηρύσσεται αυτός που θα ολοκληρώσει πρώτος τους συγκεκριμένους γύρους σε κάθε ειδική διαδρομή.

Υπάρχουν τρεις ειδικές διαδρομές (έρημος, δάσος, πόλη), η καθεμία εκ των οποίων διαθέτει αυξανόμενο βαθμό δυσκολίας. Το αυτοκίνητο που επιλέγετε μπορεί να έχει κανονικό ή αυτόματο κιβώτιο ταχυτήτων. Τέλος, εκτός από το practice κάθε ειδικής διαδρομής, μπορείτε να συμμετέχετε σε όλες μέσω της επιλογής Championship.

Οπως προαναφέρθηκε, στα πραγματικά rally τα αυτοκίνητα δεν τίθενται αντιμέτωπα όπως συμβαίνει στο παιχνίδι. Η Sega, όμως, θέλοντας να δώσει ένα καλό και συνάμα διασκεδαστικό gameplay, έκανε μία ελεύθερη μεταφορά παρουσιάζοντας, εν τέλει, ένα άκρως εντυπωσιακό αποτέλεσμα. Μάλιστα, ειδικά στην έκδοση για PCs συμπεριλαμβάνεται option για split screen, ώστε δύο παίκτες να μπορούν να βρεθούν αντιμέτωποι στον ίδιο υπολογιστή. Εάν, όμως, έχετε τη δυνατότητα, προτιμήστε τη σύνδεση μέσω modem ή καλύτερα τη σύνδεση σε δίκτυο (ή στο GameNet), η οποία είναι και η μόνη περίπτωση κατά την οποία μπορούν να λάβουν μέρος ταυτόχρονα σε έναν αγώνα μέχρι και 8 παίκτες. Το τελευ-







ΕΙΔΟΣ: RACING
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: SEGA

ταίο στοιχείο παρουσιάζεται από την εταιρία ως το σημαντικότερο "ατού" του παιχνιδιού - άλλωστε, όλες οι διαφημίσεις του στο εξωτερικό στρέφονται γύρω από αυτό.

Τα γραφικά είναι υπεράνω κριτικής. Ωστόσο και εδώ ισχύει αυτό που συναντάμε όλο και πιο συχνά στα σύγχρονα παιχνίδια: απαιτείται ταχύτατος επεξεργαστής (άνω του Pentium 133 MHz) για την απόλαυση του gameplay. Εάν, όμως, διαθέτετε το απαραίτητο hardware, τότε θα δείτε το παιχνίδι με όλες τις δυνατότητές του. Τόσο τα γραφικά των αυτοκινήτων όσο και αυτά του περιβάλλοντος χώρου είναι πολύ λεπτομερειακά - για την ακρίβεια, δεν έχουν τίποτε να ζηλέψουν από τις εκδόσεις του παιχνιδιού στα άλλα formats. Στην περίπτωση, ωστόσο, που ο επεξεργαστής σας δεν σας επιτρέπει να παίξετε το παιχνίδι σε ανάλυση 640x480, μπορείτε να καταφύγετε στην ανάλυση 320x200, όπου μπορεί μεν η ποιότητα των γραφικών να μην είναι ικανοποιητική, το παιχνίδι όμως είναι πολύ γρήγορο, ακόμα και με το ελάχιστο απαιτούμενο hardware (Pentium στα 75 MHz).







Ο ήχος κινείται επίσης σε πολύ καλά επίπεδα. Τα μουσικά κομμάτια που ακούγονται κατά τη διάρκεια ενός αγώνα είναι εξαιρετικής ποιότητας, μια και είναι σε μορφή audio, προσδίδουν δε στο παιχνίδι την ατμόσφαιρα του arcade δίνοντας έμφαση στον ψυχαγωγικό χαρακτήρα του, εν αντιθέσει με τη "σημασία στη λεπτομέρεια" των simulation games.



Προτού ολοκληρώσουμε την παρουσίαση του Sega Rally, θα πρέπει να σημειώσουμε ένα σημαντικό extra που περιλαμβάνει ειδικά η έκδοση για PCs. Πρόκειται για μία special διαδρομή η οποία ονομάζεται Lakeside και εμφανίζεται αφού κερδίσετε το Championship. Παρουσιάζει σημαντικές διαφορές από τις υπόλοιπες, μια και περιέχει πάρα πολλές κλειστές στροφές με μεγάλη ολισθηρότητα. Για να μπορέσετε, λοιπόν, να κινηθείτε με ταχύτητα και άνεση, θα πρέπει να εφαρμόσετε νέες τεχνικές. Εάν επιτύχετε, θα αποκτήσετε το δικαίωμα χρήσης ενός τρίτου αυτοκινήτου, το οποίο δεν είναι άλλο από τη Lancia Stratos. Οι ασχολούμενοι με τα αγωνιστικά αυτοκίνητα θα γνωρίζουν ασφαλώς ότι πρόκειται για ένα classic αγωνιστικό αυτοκίνητο και συνάμα πολύ δύσκολο στην οδήγηση.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium 75 MHz
ΜΝΗΜΗ: 16MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
HD: 2x CD-ROM
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι

Εν κατακλείδι, το Sega Rally δεν είναι ένα simulation αγώνων rally, εν αντιθέσει με το Rally Championship της Europress, σίγουρα όμως είναι το καλύτερο arcade racing που κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή σε όλους τους υπολογιστές. Εάν, μάλιστα, είστε οπαδοί των αγώνων ράλι, τότε μη διστάσετε να το αποκτήσετε.

Του Αργύρη Γιαγιά

ΓΡΑΦΙΚΑ 86% | ΗΧΟΣ 92% | GAMEPLAY 84% | **ΓΕΝΙΚΑ 88%**

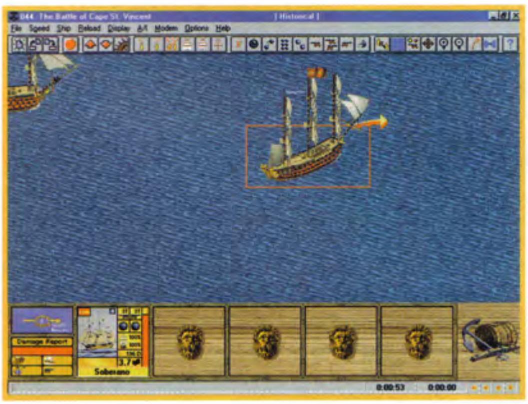
ΕΙΔΟΣ
REAL TIME NAVAL BATTLE STRATEGY
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
EMPIRE

AGE OF SAIL

Πρόκειται ίσως για το απλούστερο παιχνίδι στρατηγικής που έχει κυκλοφορήσει τον τελευταίο καιρό. Αν και το περίβλημα προϊδεάζει τον παίκτη για συγκλονιστικές αναμετρήσεις και θαλασσινές περιπέτειες, τίποτα από όλα αυτά δεν συμβαίνει τελικά, καθώς η δράση περιορίζεται στην απλή ναυμαχία ανάμεσα σε προκαθορισμένα πλοία. Ευτυχώς που οι ναυμαχίες είναι καλοσχεδιασμένες, κάτι που διασώζει κάπως τη συνολική εικόνα του. Σύμφωνα με το σενάριο υποδύεστε τον επικεφαλής ενός στόλου κατά τη διάρκεια του 18ου - αρχές 19ου αιώνα. Στην αρχή θα σας ζητηθεί να φέρετε σε πέρας απλές αναμετρήσεις, όπου έχετε και την οπλική υπεροχή. Οσο προχωρείτε, μεγαλύτερες προκλήσεις θα βρεθούν στο δρόμο σας, καθώς θα ανεβαίνετε σε βαθμούς και αξιώματα. Ολα αυτά στο υποτυπώδες campaign mode του Age of Sail, το οποίο διαφέρει από το απλό παιχνίδι μόνο στο ότι προχωρείτε σταδιακά από ναυμαχία σε ναυμαχία, ενώ πριν από καθεμία εμφανίζεται και μια οθόνη που σας πληροφορεί για τη γεωγραφική σας θέση, το πώς βρεθήκατε εκεί και το τι πρέπει να κάνετε. Εναλλακτικά, μπορείτε να παίξετε μία από τις περίπου 100 ιστορικές ναυμαχίες που υπάρχουν στο παιχνίδι και ποικίλλουν από απλές αναμετρήσεις πλοίων κατά τη διάρκεια του αμερικανικού πολέμου της ανεξαρτησίας μέχρι τις μεγάλες αγγλογαλλικές ναυμαχίες στους ναπολεόντειους πολέμους. Υπάρχει βέβαια και η δυνατότητα να δημιουργήσετε το δικό σας σενάριο ναυμαχίας, με τα υπάρχοντα πλοία, χωρίς να μπορείτε όμως να κατασκευάσετε τα δικά σας.

Σέ ό,τι αφορά το παιχνίδι τώρα, σκοπός σας είναι να προσπαθήσετε να προξενήσετε όσο το δυνατόν μεγαλύτερη ζημιά στον εχθρό έτσι





ώστε είτε να τον βυθίσετε είτε να τον αποδυναμώσετε τόσο, που με ένα ρεσάλτο να καταλάβετε το πλοίο του. Κάθε πλοίο, ανάλογα με το μέγεθός του και τα κανόνια που φέρει, μπορεί να εκτελέσει επιτυχείς ή όχι ελιγμούς που θα το φέρουν σε πλεονεκτικότερη θέση από τον αντίπαλό του. Υπάρχουν τρία είδη βλημάτων που μπορείτε να εκτοξεύσετε εναντίον των εχθρικών πλοίων, καθένα από τα οποία έχει τις δικές του καταστροφικές συνέπειες. Αλλο είδος είναι αυτό που θα πλήξει το κυρίως σκάφος και άλλο αυτό που θα αποδεκατίσει το πλήρωμά του. Ετσι, ανάλογα με το τι θέλετε να πράξετε, πρέπει να οπλίζετε και τα κανόνια σας. Τα διαφορετικά είδη πλοίων είναι δεκατρία και ποικίλλουν από μικρά σκάφη με περιορισμένο οπλισμό που μοιάζουν περισσότερο με καΐκια μέχρι τις ναυαρχίδες των τεσσάρων καταστρωμάτων. Θετικό είναι το γεγονός ότι μπορείτε να ενοποιήσετε τα πλοία σας σε σχηματισμούς, κάτι πολύ χρήσιμο στις μεγάλες ναυμαχίες. Για τη σκόπευση, τους κανονιοβολισμούς και τη γενικότερη εποπτεία της ναυμαχίας υπάρχουν αρκετές επιλογές όψεων καθώς και πολλά επίπεδα zoom, κάτι που σας βοηθά πολύ, ιδιαίτερα αν τα πλοία σας είναι διασκορπισμένα. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά λεπτομερειακά, χωρίς να διεκδικούν ιδιαίτερες δάφνες, ενώ η εισαγωγή είναι μάλλον αδιάφορη. Ο ήχος είναι ένα από τα μελανά σημεία του Age of Sail, καθώς υπάρχουν πολύ λίγα ηχητικά εφέ χωρίς τίποτα το ιδιαίτερο. Το παιχνίδι εξελίσσεται αποκλειστικά στο πέλαγος και ως εκ τούτου, background graphics ουσιαστικά δεν υπάρχουν (ούτε μια βραχονησίδα, έτσι, για τα μάτια του κόσμου, δεν έβαλαν). Τα πλοία, πάντως, έχουν αρκετά ομαλή κίνηση και animation στην ισομετρική, 3D προοπτικής, "πίστα" όπου κινούνται. Το παιχνίδι έχει δυνατότητα modem play ανάμεσα σε δύο παίκτες, χωρίς όμως να υποστηρίζει δίκτυο για μεγαλύτερο ενδιαφέρον. Το Age of Sail είναι η κλασική περίπτωση παιχνιδιού που εκ πρώτης υπόσχεται πολλά και τελικά προσφέρει πολύ λιγότερα.

Το παιχνίδι μάς προσέφερε η Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20 Μοσχάτο, τηλ.: 9380000.

του Ηλία Βουτσά

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

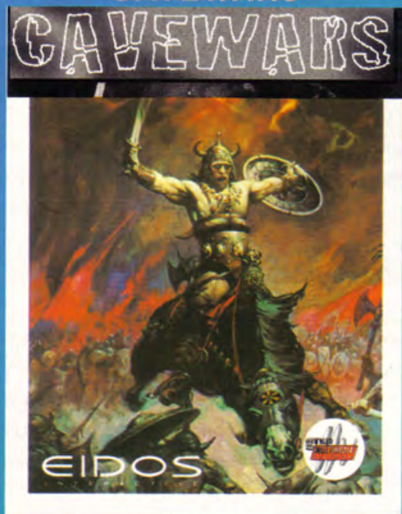
CPU: 486/33
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
HD: 20MB, 2x CD-ROM
ΔΙΚΤΥΟ: Οχι

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
75%	65%	80%	70%

EIDOS
INTERACTIVE

Είσαι ηγέτης ενός πρωτόγονου λαού και πρέπει να χτίσεις μια νέα αυτοκρατορία από τα συντρίμια του παρελθόντος. 8 φυλές διεξάγουν ένα απίθανα σκληρό αγώνα επιβίωσης

CAVEWARS

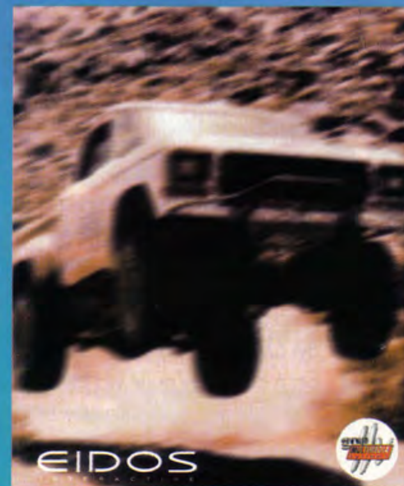


Έργο σου είναι να αναλάβεις τον έλεγχο και να μετατρέψεις το στρατό σου σε θανατηφόρες μηχανές για να καταστρέψεις τους υπόγειους και επίγειους εχθρούς.

* CAVEWARS ένα παιχνίδι εξευρεύνησης, στρατηγικής, δημιουργίας και φαντασίας

TEST DRIVE-OFF ROAD

Το TEST DRIVE είναι ένα off-road παιχνίδι που κινείται σε ξέφρενους ρυθμούς.



Έχει όλα τα γνωστά 4x4 και Monster Trucks οχήματα και 4 διαφορετικά είδη κούρσας με δυνατότητα διεξαγωγής σε τρεις διαφορετικές συνθήκες οδήγησης (άμμος, λάσπη, χιόνι).

Αποκλειστική Διάθεση
grip MULTIMEDIA systems
για Ελλάδα & Κύπρο

Η δύναμή τους είναι πολύ ισχυρή για να αντιμετωπιστεί. Μόνο ένας μπορεί να νικήσει τα σκάφη τους και να τους εξοντώσει.

TERRACIDE



- Μονομαχίες στο διάστημα
- Πανέξυπνοι μεταλλαγμένοι αντίπαλοι
- 21 φοβερά όπλα για δυνατές μάχες

- 16 player network για σκληρές δοκιμασίες
- Special γραφικά (3D) και ηχητικά εφφέ για ρεαλιστικές μάχες

JAMES BOND



Η EIDOS Interactive σε συνεργασία με την MGM σας βάζει στον κόσμο του πιο γνωστού κινηματογραφικού ήρωα.

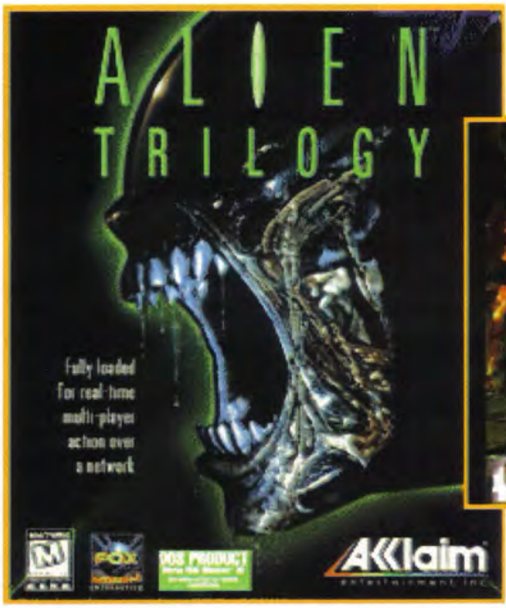
Πάρτε μέρος στις απίστευτες αποστολές του, συναντήστε μέσα από σκηνές εκρηκτικής δράσης, τολμηρές γυναίκες, πολυτελής βίλες, εξωπραγματικά αυτοκίνητα και όπλα..

Μακρυγιάννη 20, 183 44 Μοσχάτο Τηλ.: 9380 000, Fax.: 9427 109 e-mail:sales@netcity.gr

Alien Trilogy

Οι περισσότεροι από εμάς, αν όχι όλοι, σίγουρα θα έχουμε δει ή θα γνωρίζουμε για την τριλογία κινηματογραφικών ταινιών Aliens, με το αρκετά πρωτότυπο σενάριο για τα δεδομένα της εποχής κατά την οποία εμφανίστηκε (αρχές δεκαετίας '80). Σε γενικές γραμμές, η ταινία αναφέρεται στην ανακάλυψη μίας εξωγήινης μορφής (Aliens), η οποία έχει ως σκοπό την επιβίωσή της μέσω της εξόντωσης οποιασδήποτε μορφής ζωής την περιτριγυρίζει, με την ανθρώπινη να μην αποτελεί εξαίρεση. Πρόκειται για μία ταινία-σταθμό, την οποία ακολούθησαν λόγω της επιτυχίας της δύο συνέχειες, με την τελευταία να έχει προβληθεί στις αρχές της δεκαετίας του '90, στα ίδια πάντα πρότυπα. Ακόμα και τώρα, έργα και τηλεοπτικές σειρές έχουν βασιστεί στο story line του Aliens, προκειμένου να προσελκύσουν τους θεατές. Σε όσους δεν έχουν δει έστω και ένα από τα τρία έργα συνιστώ ανεπιφύλακτα να τα δουν σε video - κατά προσωπική προτίμηση το 2ο μέρος.

Το παιχνίδι Alien Trilogy, όπως ήταν φυσικό, έχει και αυτό ως βάση το κλασικό plot, έχοντας όμως προχωρήσει λίγο παραπέρα. Στο όχι μακρινό μέλλον έθνη δεν υπάρχουν. Ολοι οι άνθρωποι, τόσο οι κάτοικοι της Γης όσο και εκείνοι των αποικιών σε άλλους πλανήτες, είναι ενοποιημένοι και ανήκουν στην Company (εταιρία), ένα είδος πανγαλαξιακής οργάνωσης. Τα πάντα ορίζονται και ελέγχονται από την Company - υλικές ανάγκες, ανθρώπινες δραστηριότητες, ακόμα και ο στρατός, ο οποίος έχει πια ιδιωτικοποιηθεί.







Υστερα από μία ατμοσφαιρική εισαγωγή, αν και λίγο σκοτεινή, εμφανίζεται η κεντρική οθόνη του προγράμματος, όπου υπάρχουν οι επιλογές Start game, Multiplayer game, Load game και Options.

Στην Options screen μπορούμε να ρυθμίσουμε την ένταση της μουσικής, τα Sound F/X, τα controls (υποστηρίζεται και το καινούριο Gravis Grip!), τη δυσκολία κ.λπ. Ας ξεκινήσουμε, όμως, το παιχνίδι μας...

Εχετε υπό τον έλεγχό σας τον υπολοχαγό Ripley, ευρισκόμενοι εκατομμύρια χιλιόμετρα μακριά από την πατρίδα σας και έχοντας χάσει την ομάδα πεζοναυτών σας από μία σύγκρουση με Aliens. Σκοπός σας είναι να "καθαρίσετε" τον πλανήτη LV 426 όπου βρίσκεστε από τα αυγά των Aliens καθώς και από τη μητέρα-βασίλισσά τους. Μία αρκετά δύσκολη αποστολή για παίκτες με γρήγορες αποκρίσεις και γερά νεύρα...

Τα οπλικά συστήματα που έχετε στη διάθεσή σας ποικίλλουν. Πιο συγκεκριμένα, το απλό περίστροφο των 9mm είναι αρκετά γρήγορο και ρίχνει μία βολή κάθε φορά, ενώ το maximum των σφαιρών που μπορεί να δεχθεί είναι 150. Πρόκειται για το πιο αδύναμο. (Μην ανησυχείτε, για ξεκίνημα θα κάνει καλά τη δουλειά του.) Ανεβαίνοντας στην κατηγορία των όπλων, το τουφέκι (shotgun) είναι πιο ισχυρό από το πιστόλι και δέχεται μέχρι και 100 κάλυκες, τους οποίους μπορείτε να βρείτε μέσα σε κιβώτια, αφού βέβαια προηγουμένως τα καταστρέψετε. Συνεχίζοντας, έχουμε το pulse rifle, το οποίο μπορεί να ρίξει εκτός από σφαίρες και χειροβομβίδες (maximum 999 σφαίρες). Επιπλέον, μπορείτε να κουβαλάτε μαζί σας έως και 20 χειροβομβίδες - αφού τις βρείτε, εννοείται. Αρκετά χρήσιμο αλλά με μικρή ακτίνα δράσης είναι το φλογοβό-

ΕΙΔΟΣ
3D ACTION SHOOT'EM UP
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
ACCLAIM

λο με maximum 500 χρήσεις. Τέλος, υπάρχει το smart gun που θεωρείται και το πλέον δυνατό όπλο. Αυτό πλήττει πολλαπλούς στόχους και μπορεί να δεχθεί έως και 100 γεμιστήρες. Παράλληλα, διασκορπισμένα στις πίστες υπάρχουν και διάφορα αρκετά χρήσιμα power ups που θα κάνουν τη ζωή σας πιο εύκολη. Εκτός από τα κλασικά, όπως αυτόματος χαρτογράφος και medi kit, υπάρχουν μπαταρίες για να ανοίγετε πόρτες, γυαλιά όρασης για να βλέπετε σε σκοτεινά μέρη, προβολέας ώμου (λιγότερο αποτελεσματικός από τα γυαλιά), μπότες για ασφαλή κυκλοφορία μέσα σε οξέα, θώρακας για τα οξέα που όμως δεν προστατεύει τα χέρια, πλήρης πανοπλία αλλά για περιορισμένο χρόνο, πακέτο hypo (που σας καθιστά άτρωτους για 30 sec) κ.λπ.



Ας πατήσουμε όμως το πλήκτρο start game. Το πρώτο που θα σας κάνει εντύπωση είναι η ταχύτητα του παιχνιδιού (σε P133, Diamond Stealth 3D, 32MB RAM το παιχνίδι "πετούσε" σε 256 χρώματα αλλά και σε 65.000, πάντα σε full screen!). Πριν από κάθε πίστα προβάλλεται μία οθόνη με το briefing της αποστολής που θα ακολουθήσει. Μέσα στο παιχνίδι τώρα, όσοι παίξουν με joystick θα καταλάβουν ότι η απόκριση είναι ταχύτατη και ακριβής. Σε συνδυασμό δε με την καταιγιστική δράση, θα συνειδητοποιήσουν ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι που ενεργοποιεί άμεσα και διαρκώς την αδρεναλίνη. Σε αυτό συμβάλλει σημαντικά και η άκρως ατμοσφαιρική μουσική επένδυση, καθώς και τα ανατριχιαστικά ηχητικά εφέ.

Από την άποψη του σχεδιασμού κάθε πίστας, μη φανταστείτε τίποτα δύσβατα levels, αν και σε μετέπειτα πίστες υπάρχουν ασανσέρ, σκάλες και κρυμμένα δωμάτια, στα οποία μπορούμε να μπούμε αν εκτινάξουμε τους τοίχους που εμποδίζουν την πρόσβαση σε αυτά. Οι εχθροί είναι διάφορων κατηγοριών, ενώ από το μέγεθός τους εξαρτάται τόσο η δύναμη των χτυπημάτων που θα δεχθούμε όσο και η δυσκολία εξολόθρευσής τους. Στο τέλος της εκάστοτε αποστολής, εμφανίζονται πληροφορίες για την απόδοσή μας στην πίστα όπου παίξαμε - δηλαδή, κατά πόσο ανακαλύψαμε κρυμμένα δωμάτια (αν υπάρχουν), πόσους εχθρούς σκοτώσαμε, πόσα power ups πήραμε κ.λπ. και αντίστοιχα αμειβόμαστε με ενέργεια και πόντους.





Τα γραφικά είναι εξαίσια. Εχουν έναν μουντό χαρακτήρα, ο οποίος αποδίδει απόλυτα την ατμόσφαιρα του Alien Trilogy, με αρκετές παραλλαγές ιδιαίτερα σε προχωρημένες πίστες. Η όλη οπτική πλαισιώνεται άψογα από τη μουσική που θυμίζει -αν μη τι άλλο- την original ταινία Aliens, ταυτόχρονα με τα αληθοφανή ηχητικά εφέ που μερικές φορές είναι τόσο πειστικά, ώστε χαρακτηρίζονται αηδιαστικά!

Το Alien Trilogy είναι σίγουρο ότι θα σας κρατήσει ατελείωτες ώρες "κολλημένους" στο PC σας, με τις άνω των τριάντα πίστες που διαθέτει. Αν συνυπολογίσουμε και το γεγονός ότι υποστηρίζει παιχνίδι δικτύου (IPX), τότε αναμφισβήτητα μιλάμε για πολλές ώρες απασχόλησης. Στο σημείο αυτό, όμως, πρέπει να γίνει μια διευκρίνιση: Το παιχνίδι δεν απευθύνεται σε πωρωμένους οπαδούς του Quake, γιατί απλώς έχει διαφορετική ιδεολογία. Δεν χρειάζεται, δηλαδή, να ελέγχετε το joystick και ταυτόχρονα τα άπειρα πλήκτρα από το keyboard. Με άλλα λόγια, θα μπορούσαμε να το χαρακτηρίσουμε παιχνίδι plug'n'play! Το φορτώνετε, δίνετε start game (ή load game, αν έχετε σωσμένη θέση) και ξεκινάτε μπαίνοντας κατευθείαν στο νόημα. Ενας άπειρος χρήστης στα Doom clones δεν πρόκειται να χαθεί από την πληθώρα των πλήκτρων και τη δυσκολία των λαβυρίνθων του παιχνιδιού. Η δράση είναι άμεση για παίκτες με ανταvακλαστικά, νεύρο στις κινήσεις και πλούσια αποθέματα αδρεναλίνης. Αλλωστε, έτσι πρέπει να είναι (προσωπική άποψη) τα action arcade shoot'em up 3D παιχνίδια. Επίσης, το πρόγραμμα τρέχει σε Win95 και DOS, αν και εμφανίζεται πιο σταθερό στο τελευταίο.

Το Alien Trilogy μας πρόσφερε το κατάστημα Multirama - Γερμανός (Λ. Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660).

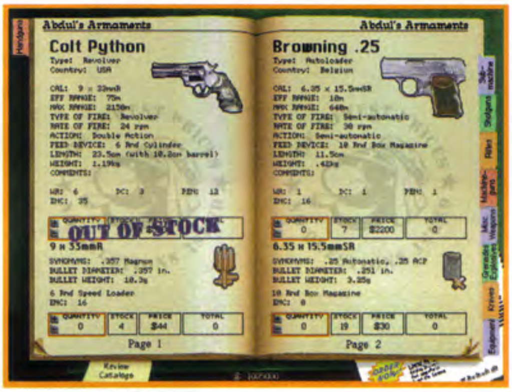
Του Λευτέρη Ξυκομηνού

ΓΡΑΦΙΚΑ 91% ΗΧΟΣ 90% GAMEPLAY 88% **ΓΕΝΙΚΑ** 89%

ΕΙΔΟΣ
WAR STRATEGY
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
NEW WORLD COMPUTING

WAGES OF WAR
The Business of Battle

Μπορεί τους τελευταίους μήνες τα περισσότερα strategy games που κυκλοφορούν να έχουν ως πρότυπο τα παιχνίδια Command and Conquer και Warcraft II, ωστόσο αυτό δεν σημαίνει ότι σταμάτησαν να κυκλοφορούν με τον ίδιο ρυθμό γνωστά war strategy κυρίως από εταιρίες της Αμερικής. Αυτό συμβαίνει διότι στην Αμερική τα παιχνίδια που αναβιώνουν μεγάλες μάχες του παρελθόντος ή έχουν σενάρια μέλλοντος διανύουν περίοδο μεγάλης άνθησης. Χαρακτηριστικό είναι ότι τα περισσότερα αμερικανικά περιοδικά του χώρου διατηρούν ειδικές στήλες γι' αυτό το είδος των παιχνιδιών. Ενα λοιπόν από αυτά είναι το Wages of War, το οποίο κυκλοφορεί εδώ και λίγο καιρό από τη New World Computing. Το παιχνίδι δεν βασίζεται σε κάποιον γνωστό πόλεμο ή μάχη, αλλά σας τοποθετεί στο μέλλον (2001), όπου αναλαμβάνετε το ρόλο ενός μισθοφόρου στρατιώτη. Καθώς οι κυβερνήσεις του μέλλοντος δεν διατηρούν πλέον κανονικό τακτικό στρατό, οι μισθοφόροι είναι αυτοί που αναλαμβάνουν την περισσότερη δράση, κάτι το οποίο σας οδηγεί να ιδρύσετε μια εταιρία παροχής στρατιωτικών υπηρεσιών. Από εκείνο το σημείο και μετά αναλαμβάνετε αποστολές



για λογαριασμό τρίτων και το μόνο που σας απασχολεί είναι το κέρδος από αυτές. Μάλιστα, για να τα πάτε καλά στο παιχνίδι, θα πρέπει να έχετε ως γνώμονα μόνο το κέρδος και όχι άλλου είδους ηθικά διλήμματα, αφού ένας από τους βασικούς σκοπούς του παιχνιδιού είναι να επιτύχετε "επαγγελματικά".

Κατά τη διάρκεια μιας αποστολής χειρίζεστε τις μονάδες σας με τον συνήθη τρόπο αυτών των παιχνιδιών, ενώ το όλο περιβάλλον δανείζεται πολλά στοιχεία από το Close Combat της Microsoft, αν και σίγουρα εδώ όλα είναι πολύ πιο λειτουργικά. Μπορείτε να δώσετε οδηγίες σε καθέναν από τους στρατιώτες σας, προκειμένου να εκτελέσει μια σειρά από ενέργειες όπως να τρέξει, να συρθεί, να γονατίσει, να χρησιμοποιήσει οποιοδήποτε διαθέσιμο όπλο και άλλα. Η πρωτοτυπία του όμως έγκειται στο ότι οι στρατιώτες μπορούν να κάνουν και άλλες ενέργειες πολύ πιο περίπλοκες, όπως το να δώσουν τις πρώτες βοήθειες σε άλλο στρατιώτη, να παραλάβουν νέο εξοπλισμό που θα έρθει μέσω αεροπλάνων ή ακόμα και να ανταλλάξουν αιχμαλώτους και νεκρούς με τον εχθρό. Ολα τα παραπάνω γίνονται μέσα από ένα point and click interface το οποίο δεν παρουσιάζει κανένα πρόβλημα.



Εκτός του ότι το Wages of War διαθέτει SVGA γραφικά με μεγαλύτερα sprites από ό,τι έχουμε συνηθίσει, καθώς και αξιοπρόσεκτα ηχητικά effects, ξεχωρίζει επίσης για το gameplay, μια και δεν είναι real-time αλλά turn based. Αυτό σημαίνει ότι δεν χρειάζεται να είστε σε συνεχή εγρήγορση όπως στα παιχνίδια στο στιλ του Command and Conquer, αλλά μπορείτε να σχεδιάσετε με ησυχία και προσεκτικότερα. Αποτέλεσμα αυτού είναι ότι οι 16 διαφορετικές αποστολές (οι οποίες μπορούν να ολοκληρωθούν και ως campaign) ολοκληρώνονται με πολλούς διαφορετικούς τρόπους, κάτι που σίγουρα δίνει αρκετά συν στο παιχνίδι.



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ
CPU: 486
ΜΝΗΜΗ: 8MB RAM
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: Συμβατή με Windows 95
ΔΙΚΤΥΟ: Οχι

Εάν λοιπόν είστε οπαδός αυτού του είδους των παιχνιδιών, τότε το Wages of War σίγουρα δεν θα σας απογοητεύσει. Εάν όμως όχι, ίσως και να μη σας αρέσει, μια και έχει μια δική του, λιγότερο δημοφιλή, φιλοσοφία ως προς το gameplay.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, τηλ.: 3841826.

Του Αργύρη Γιαγιά

ΓΡΑΦΙΚΑ 84% | ΗΧΟΣ 80% | GAMEPLAY 92% | **ΓΕΝΙΚΑ 87%**

κάισσα

ΜΕΣΑΙΩΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ IV — ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1997 Π.Χ. — ΤΙΜΗ: 4 ΧΡΥΣΑ ΝΟΜΙΣΜΑΤΑ

T.S.R NOVELS:

"THE DAY OF THE TEMPEST"
ΟΙ ΗΡΩΕΣ ΤΟΥ "DAWNING OF A NEW AGE" ΑΡΝΟΥΝΤΑΙ ΝΑ ΠΑΡΑΔΟΘΟΥΝ ΣΤΟΥΣ GREAT DRAGON OVERLORDS ΚΑΙ ΑΝΤΙΣΤΕΚΟΝΤΑΙ ΜΕ ΤΗΝ ΒΟΗΘΕΙΑ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ PALIN MAJERE ΚΑΙ ΤΗΝ ΔΥΝΑΜΗ ΤΟΥ ΑΡΧΑΙΟΥ DRAGONLANCE!

"WAR"
ΜΕ ΤΟΝ ΘΑΝΑΤΟ ΤΟΥ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΑ ROELE ΑΡΧΙΖΕΙ Η ΕΠΙΚΗ ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΗ 'Η ΤΗΝ ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΗΣ ΙΣΧΥΟΣ ΤΟΥ ANUIREAN!!

"MORTAL CONSEQUENCES"
Η ΤΡΙΛΟΓΙΑ NETHERIL ΤΟΥ ARCANE AGE ΟΛΟΚΛΗΡΩΝΕΤΑΙ ΜΕ ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΒΑΡΒΑΡΟΥ SUNBRIGHT, ΤΗ ΜΑΧΗ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΕΝΟΣ ΞΕΧΑΣΜΕΝΟΥ ΕΧΘΡΟΥ, ΤΗΝ ΑΝΑΚΑΛΥΨΗ ΕΝΟΣ ΧΑΜΕΝΟΥ ΕΡΩΤΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΠΙΒΙΩΣΗ ΓΙΑ ΜΙΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΑΡΧΗ!!!

"DRAGONS OF CHAOS"
ΜΕΤΑ ΤΑ ΔΗΜΟΦΙΛΗ "DRAGONS OF KRUNN" ΚΑΙ "DRAGONS AT WAR" Η ΝΕΑ ΑΝΘΟΛΟΓΙΑ ΜΙΚΡΩΝ ΙΣΤΟΡΙΩΝ ΦΩΤΙΖΕΙ ΤΙΣ ΑΓΝΩΣΤΕΣ ΠΤΥΧΕΣ ΤΟΥ DRAGONLANCE SAGA ΜΕ ΓΕΝΝΑΙΟΥΣ ΗΡΩΕΣ, ΣΚΟΤΕΙΝΟΥΣ ΚΑΚΟΥΣ, ΑΝΤΙΜΑΧΟΜΕΝΕΣ ΦΥΛΕΣ ΚΑΙ ΑΜΕΤΡΗΤΟΥΣ ΔΡΑΚΟΥΣ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ KRYNN!!!!





"WIZARD'S SPELL COMPENDIUM, VOLUME 2"
Η ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΤΗΣ T.S.R ΠΕΡΙΕΧΕΙ ΟΛΑ ΤΑ ΞΟΡΚΙΑ ΠΟΥ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ Ο DUNGEON MASTER ΓΙΑ ΝΑ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙ ΚΑΙ Ο ΠΑΙΚΤΗΣ-WIZARD ΓΙΑ ΝΑ ΕΠΙΒΙΩΣΕΙ.

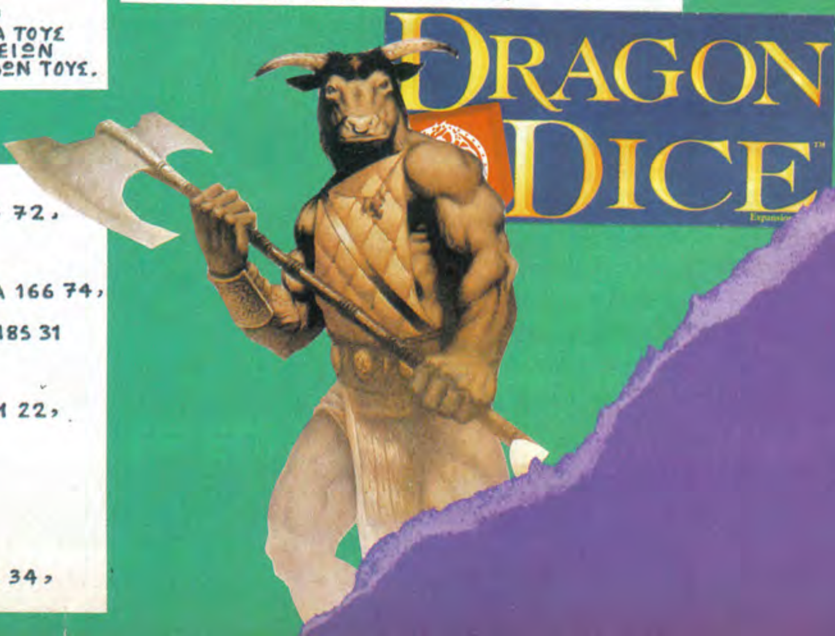


"MARVEL COMICS SUPER DICE GAME"
Η ΜΑΧΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΝΕΑ ΥΟΡΚΗ ΑΡΧΙΖΕΙ! ΟΙ X-MEN, AVENGERS, FANTASTIC FOUR, SPIDER-MAN, HULK, IRON MAN, THOR, DOCTOR STRANGE, SILVER SURFER, CAPTAIN AMERICA ΚΑΙ DAREDEVIL ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΟΛΩΝ ΤΩΝ SUPER-VILLAINS ΤΗΣ MARVEL!!!



"DRAGON DICE COMMANDER'S MANUAL"
ΚΑΝΟΝΕΣ, ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ, ΑΝΑΦΟΡΕΣ ΠΑΝΩ ΣΤΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΤΩΝ ΠΙΟ ΣΠΑΝΙΩΝ ΖΑΡΙΩΝ, ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΕ ΜΑΧΕΣ MYTHICAL CAMPAIGN, ΜΕΤΑΒΟΛΕΣ ΚΑΝΟΝΩΝ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ DRAGON DICE TOURNAMENT ΣΕ ΕΝΑ ΠΟΛΥΧΡΩΜΟ ΒΙΒΛΙΟ 192 ΣΕΛΙΔΩΝ. ΠΑΡΤΕ ΤΑ ΖΑΡΙΑ ΣΑΣ ΚΑΙ ΕΛΑΤΕ!

"POWERS & PANTHEONS"
Η "ΣΥΝΕΧΕΙΑ" ΤΟΥ "FAITHS & AVATARS" ΠΕΡΙΕΧΕΙ ΣΗΜΑΝΤΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΘΕΟΥΣ, ΑΓΝΩΣΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΩΝ ΘΡΗΣΚΕΙΩΝ ΤΟΥΣ ΚΑΙ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΣ ΧΑΡΤΕΣ ΤΩΝ ΝΑΩΝ ΤΟΥΣ.



• "ΚΑΪΣΣΑ"

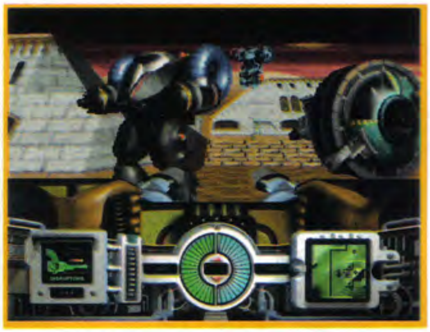
- ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8 & ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ 114 72, ΑΘΗΝΑ. ΤΗΛ: 36 06 488
- ΠΑΤΡΙΑΡΧΟΥ ΙΩΑΚΕΙΜ 8, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ. ΤΗΛ: 257 397
- Ι.ΜΕΤΑΞΑ 39, ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΠΛΑΖΑ 166 74, ΓΛΥΦΑΔΑ. ΤΗΛ: 89 82 057
- ΦΙΛΩΝΟΣ 43, ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΑΠΟ ΑΓ.ΤΡΙΑΔΑ 185 31 ΠΕΙΡΑΙΑΣ. ΤΗΛ: 41 78 337
- ΠΕΝΤΕΛΗΣ 40, ΣΤΗΝ ΕΒΕΛΚΟ, ΧΑΛΑΝΔΡΙ. ΤΗΛ: 68 44 928
- ΚΟΝΔΥΛΗ 7, ΔΙΠΛΑ ΣΤΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ 151 22, ΜΑΡΟΥΣΙ. ΤΗΛ: 61 41 675
- ΠΛΑΤΕΙΑ ΑΓ.ΑΙΚΑΤΕΡΙΝΗΣ 21, ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ. ΤΗΛ: 285 659
- ΣΚΑΛΙΔΗ 92, ΧΑΝΙΑ ΚΡΗΤΗΣ. ΤΗΛ: 88 996

• "ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ"

- ΔΕΡΙΓΝΥ 23, ΠΛΑΤΕΙΑ ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ 104 34, ΑΘΗΝΑ. ΤΗΛ: 88 13 990

ΕΙΔΟΣ: DOOM CLONE
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: COREL

ASHES TO ASHES
Feeding the Fires of War



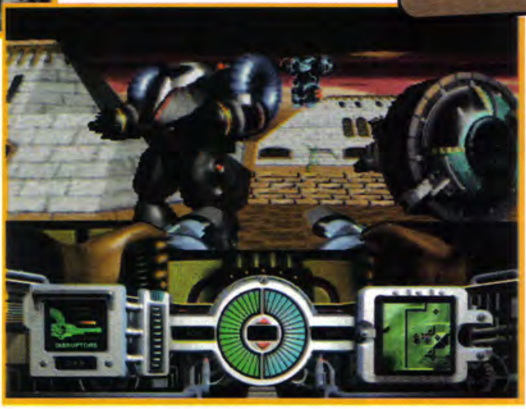
Ακόμα και αν δεν ασχολείστε καθόλου με άλλου είδους software εκτός των παιχνιδιών, πάλι είναι πολύ απίθανο να μη γνωρίζετε την εταιρία Corel. Οπως λοιπόν θα ξέρετε οι περισσότεροι, η Corel είναι μία από τις μεγαλύτερες εταιρίες παραγωγής software και μία από τις ελάχιστες στον κόσμο η οποία μπορεί να "κοντράρει" στα ίσια τη Microsoft, τουλάχιστον στα είδη προγραμμάτων που κυκλοφορεί, τα οποία είναι κατά κανόνα σχεδιαστικά και επεξεργασίας εικόνας και γραφικών. Μάλιστα, τον τελευταίο καιρό, η Corel αποφάσισε να συναγωνιστεί ακόμα περισσότερο τη Microsoft και δημιούργησε, κατά τα πρότυπα της μεγάλης αντιπάλου της, την Corel CD Home, η οποία θα ασχολείται με ψυχαγωγικά κυρίως προγράμματα. Μεγάλο μερίδιο βέβαια σε αυτά θα καταλαμβάνουν τα παιχνίδια. Ηδη κυκλοφορεί το πρώτο από αυτά με τίτλο Ashes to Ashes.



Πρόκειται για ένα τρισδιάστατο action game, το οποίο θα μπορούσαμε να κατατάξουμε στα Doom-clones, μια και στο μεγαλύτερο μέρος του έχει αυτό το στιλ παιχνιδιού. Η υπόθεση, όπως συνήθως σε τέτοια παιχνίδια, είναι απλή. Βρισκόμαστε στο μακρινό μέλλον όπου η παρούσα κατάσταση έχει ανατραπεί. Το νόμο επιβάλλουν ένοπλοι στρατιώτες οι οποίοι ξέρουν να χρησιμοποιούν με απόλυτη επιτυχία τον πιο σύγχρονο εξοπλισμό. Κάποια στιγμή όμως οι περισσότεροι από αυτούς "καταλαμβάνονται" από μία εξωγήινη μορφή ζωής, η οποία επηρεάζει τη λειτουργία των εγκεφάλων τους, με αποτέλεσμα να χάνουν τον έλεγχο. Εσείς, λοιπόν, ως ένας από τους τελευταίους υγιείς στρατιώτες, θα πρέπει να εξοντώσετε όλους τους παρείσακτους και να επαναφέρετε την τάξη. Το παιχνίδι αποτελείται από οκτώ διαφορετικά levels, καθένα από τα οποία περιέχει πολλά επεισόδια, κάτι ανάλογο δηλαδή πολλών παιχνιδιών του είδους. Εδώ όμως, περνώντας από το ένα επεισόδιο στο άλλο, ή ακόμα περισσότερο από το ένα level στο άλλο, δεν παρατηρούμε σημαντικές διαφορές. Κάθε level μοιάζει με το προηγούμενο χωρίς να προσθέτει κάτι καινούριο. Οπτικά, βέβαια, το αποτέλεσμα είναι αρκετά ικανοποιητικό, ιδίως εάν χρησιμοποιήσουμε τα options του παιχνιδιού και παίξουμε σε υψηλή ανάλυση. Το στιλ των γραφικών θυμίζει περισσότερο εξομοιωτή παρά Doom-clone, χωρίς αυτό να σας ενοχλήσει γενικότερα. Αυτό όμως που σίγουρα θέλει πολύ μεγάλη βελτίωση είναι το gameplay. Και αυτό διότι οι εχθροί σας, ακόμα και σε προχωρημένα levels, δεν είναι τόσο έξυπνοι ώστε να επιτεθούν πρώτοι, ενώ το ότι σε κάποια σημεία του παιχνιδιού βρίσκετε οχήματα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε δεν βοηθά πολύ, μια και αυτά δεν σας δίνουν την αίσθηση ότι τα κατευθύνετε.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium/60
ΜΝΗΜΗ: 8MB RAM
ΚΑΡΤΑ: SVGA
HD: 29 MB
CD-ROM: 2x
ΔΙΚΤΥΟ: Όχι



Μία από τις ιδιομορφίες του παιχνιδιού είναι ότι δεν μπορούμε να κάνουμε save αλλά μόνο να παίξουμε από την αρχή κάθε επεισόδιο και level που έχουμε ολοκληρώσει στο παρελθόν. Τέλος, η μουσική που ακούγεται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι αρκετά περίεργη, γι' αυτό είναι προτιμότερο να την απενεργοποιήσετε και να περιοριστείτε στα ηχητικά effects. Το Ashes to Ashes, εκτός των ανωτέρω, δεν παρέχει τη δυνατότητα για σύνδεση δύο παικτών ή περισσότερων μέσω modem ή δικτύου όπως όλοι οι ανταγωνιστές του. Ωστόσο το κρίνουμε αρκετά επιεικώς, μια και πρόκειται για την πρώτη προσπάθεια της Corel σε αυτόν το χώρο. Τουλάχιστον είναι πιο προσεγμένο από τις πρόσφατες πρώτες προσπάθειες της Microsoft.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, τηλ.: 3841826.

Του Αργύρη Γιαγιά

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
78%	70%	80%	77%

Η Μαγεία του ΣΙΝΕΜΑ

ΜΙΑ ΥΠΕΡΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ, ΤΗΣ EXODUS ΚΑΙ ΤΗΣ COMPUPRESS









- 1.000 ΤΑΙΝΙΕΣ ΤΟΥ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ
- 550 ΗΘΟΠΟΙΟΙ ΚΑΙ ΣΚΗΝΟΘΕΤΕΣ
- ΠΑΝΩ ΑΠΟ 30 ΛΕΠΤΑ VIDEO
- ΠΑΝΩ ΑΠΟ 20 ΛΕΠΤΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΕΠΕΝΔΥΣΗΣ ΤΑΙΝΙΩΝ (16-BIT STEREO)
- 1.100 ΕΙΚΟΝΕΣ
- ΟΛΗ Η ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗ, ΠΑΝΩ ΑΠΟ 2.000 ΤΑΙΝΙΕΣ

- Η ιστορική εξέλιξη του κινηματογράφου
- Βραβεία Oscar, Καννών, Βερολίνου, Βενετίας, Θεσσαλονίκης
- Ειδικά αφιερώματα
- Οι κινηματογραφικές αίθουσες & τα video clubs της Ελλάδας
- On-line σύνδεση με Web site σχετικό με την έβδομη τέχνη
- Ενημέρωση μέσω του Internet με νέα στοιχεία



ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ
ΣΕ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ

ΑΝΑΠΤΥΞΗ: EXODUS Α.Ε., Φιλολάου 40, 116 33 Αθήνα, Τηλ.: 7264505, Fax: 7264506
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNI SHOP, Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, Τηλ.: 3801487

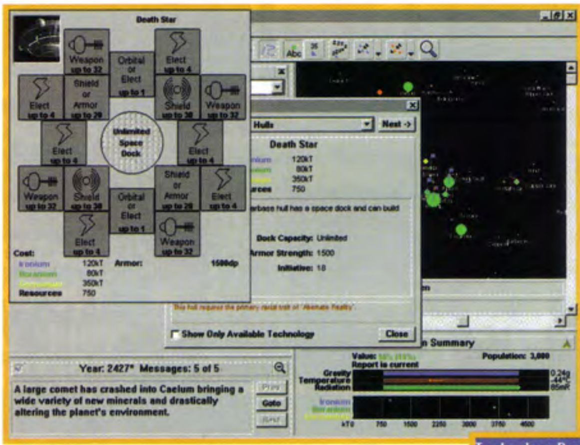
STARS!



Ο θρίαμβος της λεπτομέρειας! Τι άλλο μπορεί να προλογίσει καλύτερα ένα παιχνίδι που απαιτεί τρεις με τέσσερις ώρες εξάσκηση, προκειμένου ο gamer να κάνει κτήμα του τους βασικούς χειρισμούς;

Το νέο παιχνίδι της Empire έχει ένα μοναδικό χαρακτηριστικό: ίσως τις περισσότερες παραμέτρους από κάθε άλλο space strategy game. Για να ολοκληρώσετε μόνο το μισό tutorial του παιχνιδιού θα χρειαστείτε περίπου τρεις ώρες(!!!). Βέβαια, είναι ο μοναδικός τρόπος να γνωρίσετε όσο το δυνατόν πιο γρήγορα τις περισσότερες από τις παραμέτρους του Stars, οι οποίες -σημειωτέον- είναι, πάρα πολλές! Ενδεικτικό είναι το γεγονός ότι το πακέτο συνοδεύεται από ένα ογκώδες manual που δεν περιέχει παρά τις ουσιαστικές πληροφορίες αποφεύγοντας τις άχρηστες λεπτομέρειες.

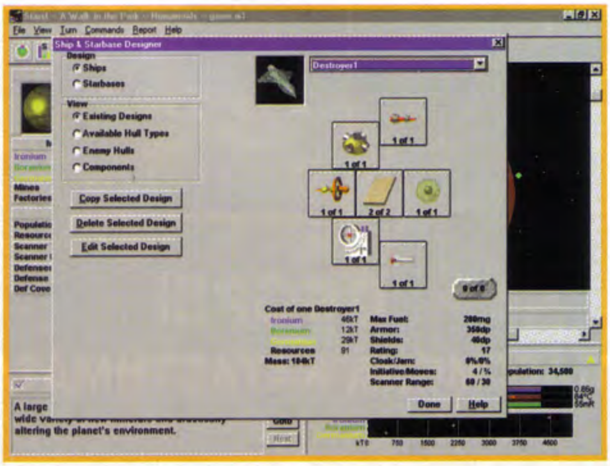
Το σενάριο του παιχνιδιού είναι μάλλον απλό. Αναλαμβάνοντας την πλήρη διακυβέρνηση κάποιας φυλής, ανθρώπινης ή μη, και ξεκινώντας από τον μητρικό πλανήτη σας, θα πρέπει να επεκτείνετε όσο περισσότερο μπορείτε την αυτοκρατορία σας καθώς και να εξοντώσετε τους αντιπάλους σας. Η κατακτητική προσπάθεια τελειώνει με πολλούς και διαφορετικούς τρόπους, τους οποίους ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να καθορίσει κατά την εκκίνηση ενός παιχνιδιού. Ετσι, ο αγώνας της κυριαρχίας ενδέχεται να προσλάβει καθαρά πολεμικό χαρακτήρα με απώτερο στόχο την πλήρη υποταγή του αντιπάλου, επιστημονικό με την τεχνολογική εξέλιξη να παίζει πρωτεύοντα ρόλο ή ακόμα και επεκτατικό θέτοντας ως κύριο στόχο την κατοχή ενός μεγάλου αριθμού πλανητών. Φυσικά, ένας συνδυασμός των προαναφερθέντων καθώς και πολλών επιπλέον στόχων θα κάνει την πρόκληση ισχυρότερη και θα αυξήσει ανάλογα τη διάρκεια του παιχνιδιού.



Το interface του Stars! είναι αμιγώς παραθυρικό, με το μεγαλύτερο παράθυρο να απεικονίζει το γαλαξία με τα αστρικά συστήματά του και ένα πλήθος άλλων παραθύρων να αφορούν σε έναν ευρύ αριθμό πληροφοριών, ανάλογα με το αντικείμενο που επιλέγετε ανά πάσα στιγμή. Ξεχωριστά παράθυρα εμφανίζονται προκειμένου να προσδιοριστούν η κατεύθυνση των επιστημονικών ερευνών σας, ο σχεδιασμός ενός νέου αστρόπλοιου, τα σχέδια μάχης, οι διαταγές σε έναν στόλο και πλήθος ακόμη περισσότερο ή λιγότερο ζωτικών για την αυτοκρατορία σας ρυθμίσεων.

Βασικές παράμετροι του παιχνιδιού είναι η παραγωγή σε μεταλλεύματα που επιτρέπουν την κατασκευή όλων των κτισμάτων, πλοίων και εξαρτημάτων και απαιτούν την ύπαρξη ορυχείων ή μηχανημάτων και σκαφών εξόρυξης, καθώς και τα resources που μετριούνται ως απόλυτες μονάδες και αντιπροσωπεύουν το αποτέλεσμα της εργασίας των ανθρώπων και των εργοστασίων σας. Τα resources χρησιμοποιούνται στην κατασκευή και συντήρηση των προϊόντων σας καθώς και στην επιστημονική έρευνα, ενώ είναι προφανές πως εξαρτώνται από τον πληθυσμό και τη βιομηχανική ανάπτυξη.





Το παιχνίδι προσφέρει αφθονία δυνατοτήτων εξερεύνησης, πολεμικής τακτικής, αξιοποίησης και εκμετάλλευσης ενός πλανήτη και

ΕΙΔΟΣ
SPACE STRATEGY
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
EMPIRE

διαθέτει έναν μεγάλο αριθμό από τεχνολογικά επιτεύγματα που μπορούν να ανακαλυφθούν και να κάνουν τη ζωή σας ευκολότερη. Υπάρχουν πολλοί και διαφορετικοί τύποι σκαφών και μία ικανοποιητική γκάμα εξαρτημάτων που μπορείτε να προσαρμόσετε σε αυτά, οι οποίοι ποικίλλουν από διάφορους τύπους όπλων (βόμβες, ακτίνες και τορπίλες) μέχρι scanners και stealth devices. Μόνο το Master of Orion II έχει να επιδείξει παρόμοια ποικιλία. Εκτός από τα σκάφη σας, πάμπολλες είναι και οι παρεμβάσεις που μπορείτε να κάνετε και στους πλανήτες σας όπως κατασκευή stargates και πολεμικών βάσεων στην τροχιά τους ή ισχυρών scanners και ασπίδων στην επιφάνειά τους.

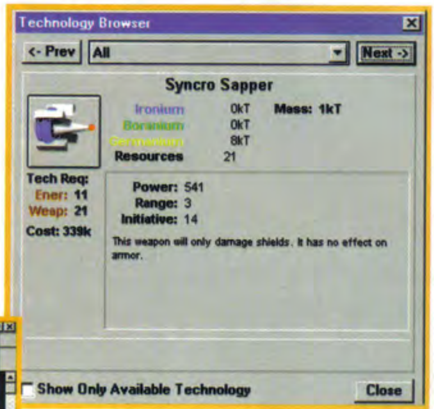
Τρεις βασικές παράμετροι κάθε πλανήτη (θερμοκρασία, βαρύτητα και ποσοστό ακτινοβολίας) καθορίζουν τη δυνατότητα της φυλής σας να τον αποικίσει. Ακόμα και αν δεν είστε σε θέση να αποικίσετε έναν πλανήτη, μπορείτε κάλλιστα να εκμεταλλευθείτε τα ορυκτά του στέλνοντας στόλους με σκάφη εξόρυξης και μεταφοράς μεταλλευμάτων. Σε γενικές γραμμές, στο εν λόγω παιχνίδι υπάρχει βάθος χειρισμών και μεγάλη ελευθερία δράσης.

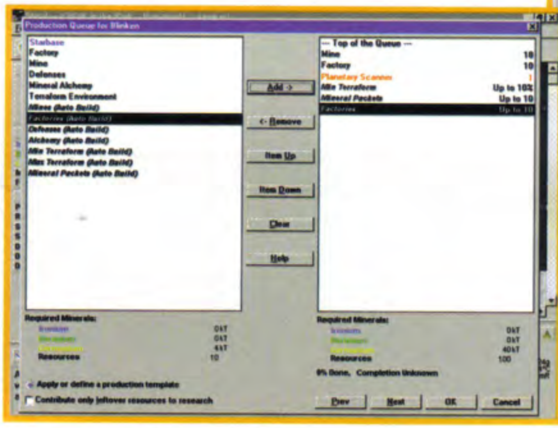
Ο χειρισμός του Stars! παρουσιάζει με τη σειρά του μία ιδιαιτερότητα: θα σας δυσκολεύσει στην αρχή, αλλά από τη στιγμή που θα απομνημονεύσετε τις περισσότερες λειτουργίες και τα ανάλογα keyboard shortcuts, θα αισθανθείτε αρκετά άνετα στο περιβάλλον του. Πρέπει, πάντως, να το αντιμετωπίσετε όχι τόσο όπως ένα παιχνίδι όσο μία απαιτητική εφαρμογή. Δυνατότητες αυτοματοποίησης κάποιων λειτουργιών υπάρχουν, αλλά ούτε προς στιγμή μη διανοηθείτε πως μπορείτε να "βγάλετε" έναν γύρο παιχνιδιού με 3-4 απλές κινήσεις, γιατί θα απογοητευτείτε. Το παιχνίδι απαιτεί τη συγκέντρωση και συμμετοχή σας σε πολλές ενέργειες.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

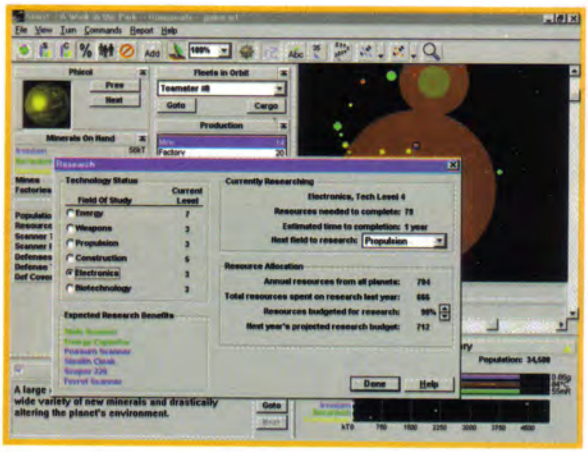
CPU: 386
ΜΝΗΜΗ: 4MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: Ολες οι γνωστές κάρτες
HD: 6MB
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι

Ολα αυτά θα έκαναν το Stars! να φαντάζει τέλειο, αν οι κατασκευαστές του δεν είχαν παραβλέψει μία πολύ σημαντική πλευρά που χαρακτηρίζει τα σημερινά computer games: τα γραφικά! Το παιχνίδι σχεδόν ΔΕΝ ΕΧΕΙ γραφικά καθώς αυτά περιορίζονται σε ορισμένα icons που αφορούν στα τεχνολογικά επιτεύγματα, τα σκάφη και τους πλανήτες. Ολα τα υπόλοιπα βασίζονται σε κείμενο, παράθυρα, γραφήματα, menus και οτιδήποτε θα βλέπατε στο Microsoft Word, για παράδειγμα, αλλά όχι σε ένα computer game. Είναι φανερό πως το Stars! απευθύνεται σε φανατικούς οπαδούς της στρατηγικής και του οικονομικού σχεδιασμού, που αδιαφορούν πλήρως για τα γραφικά. Το παιχνίδι δίνει περισσότερο την αίσθηση της διαχείρισης μιας επιχείρησης παρά της διοίκησης μιας αστρικής αυτοκρατορίας, όπως υποτίθεται ότι ισχύει. Η δράση είναι εξαιρετικά περιορισμένη καθώς ακόμα και στις μάχες τα γραφικά είναι ιδιαίτερα απλά και το animation ανύπαρκτο. Ο ήχος είναι εξίσου περιορισμένος, αφού υπάρχουν μόνο κάποια ηχητικά εφέ στις μάχες. Αντίθετα, η μουσική του παιχνιδιού είναι αρκετά καλή, καθώς βασίζεται σε audio tracks. Πάλι καλά! Πάντως, το παιχνίδι υποστηρίζει μέχρι και 16 παίκτες σε network, ενώ μπορεί ακόμα να παιχτεί μέσω e-mail, στο Internet, ή με modem. Είναι κρίμα, πάντως, να βλέπουμε παιχνίδια που, ενώ





είναι ιδιαίτερα προσεγμένα σε όλους τους άλλους τομείς, χάνουν τόσο πολύ στην τελική εκτίμηση λόγω γραφικών και ήχου. Αν, βέβαια, το μόνο που σας ενδιαφέρει είναι η στρατηγική πρόκληση και αδιαφορείτε για τα υπόλοιπα, το Stars! είναι φτιαγμένο για σας. Για όλους τους άλλους, υπάρχει και το Master of Orion.



Το Stars! είναι μία ευγενική προσφορά της Grup Multimedia (Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000).

Του Ηλία Βουτσά

ΓΡΑΦΙΚΑ 60% ΗΧΟΣ 65% GAMEPLAY 90% **ΓΕΝΙΚΑ 76%**

ΕΙΔΟΣ: ATHLETIC SIMULATION
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: TELSTAR
C:\>

COMPLETE DAVIS CUP TENNIS

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
ΔΙΚΤΥΟ: Οχι

Εχει περάσει πάρα πολύς καιρός από τότε που κυκλοφόρησε το τελευταίο παιχνίδι με θέμα το tennis. Ενώ τους τελευταίους μήνες περιμέναμε κάποια κυκλοφορία από τη Philips Interactive, η οποία θα περιείχε πολλά νέα στοιχεία για αθλητικό παιχνίδι, την έκπληξη, τελικά, έκανε η σχετικά άγνωστη Telstar με το Complete Davis Cup Tennis. Οπως δηλώνει και ο τίτλος του, το παιχνίδι αντλεί το θέμα του από το διάσημο τουρνουά, το οποίο διεξάγεται κάθε χρόνο, όπου λαμβάνουν μέρος οι κορυφαίες ομάδες αλλά και τενίστες του χώρου. Το προϊόν, μάλιστα, έχει το επίσημο licence από την ITF, την παγκόσμια ομοσπονδία του τένις, γεγονός το οποίο μας προκαλεί για ακόμη μια φορά απορία για το πώς μια σχετικά μικρή εταιρία κατάφερε να το εξασφαλίσει. Το παιχνίδι είναι για το περιβάλλον των Windows 3.1, αλλά λειτουργεί εξίσου καλά και στα Windows 95. Στο βασικό μενού βρίσκουμε πολλές επιλογές, με πρώτη την κλασική Quick Game, όπου μπορούμε πολύ γρήγορα να ξεκινήσουμε κάποιο παιχνίδι. Εάν θέλουμε να ορίσουμε τις επιμέρους παραμέτρους αυτού (αριθμός αντιπάλων, επίπεδο δυσκολίας, αριθμός σετ και άλλα), θα πρέπει να επιλέξουμε την One Off Match. Από την επιλογή League, αντιμετωπίζουμε διαδοχικά πολλούς από τους αθλητές μέχρι να βρεθούμε στην κορυφή, ενώ μέσω της επιλογής Davis Cup συμμετέχουμε στο αντίστοιχο τουρνουά. Σε αυτό το σημείο πλέον θα πρέπει να επιλέξουμε με ποια χώρα εκπροσωπούμε και ποιον από τους δύο διαθέσιμους αθλητές της θα χειριζόμαστε. Εδώ μπορεί να δει κάποιος και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά κάθε αθλητή, τα οποία όμως, όπως διαπιστώσαμε μέσα στο παιχνίδι, δεν παίζουν πολύ σημαντικό ρόλο, μια και μπορούσαμε να κερδίσουμε τον καλύτερο αθλητή με έναν άλλο πολύ μέτριο με σχετική άνεση. Περνώντας πλέον στον κυρίως αγώνα, διαπιστώνουμε ότι το gameplay είναι σε πολύ καλά επίπεδα, κάτι στο οποίο συμβάλλει και η απλότητα του χειρισμού. Το τελευταίο βέβαια ίσως φανεί σε πολλούς ειρωνικό, όταν μάλιστα αναφέρουμε ότι στο Davis Cup θα πρέπει να χρησιμοποιείτε τέσσερα fire buttons. Ωστόσο αυτό, όπως θα δείτε στα πρώτα λεπτά επαφής με το παιχνίδι, δεν αποτελεί αρνητικό στοιχείο, καθώς έχουν πολύ σωστή διάταξη και διευκολύνουν τον παίκτη. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά, χωρίς όμως να έχουν κάτι το ιδιαίτερο. Σίγουρα όμως αυτό που θα ξεχωρίσει είναι τα sprites των παικτών, τα οποία μοιάζουν αληθινά και προσεγγίζουν πολύ αυτά που συναντάμε σε σύγχρονα παιχνίδια golf. Πιο προσεγμένος είναι ο ήχος, ο οποίος περιλαμβάνει, εκτός από τα πολύ ρεαλιστικά ηχητικά effects, και την αφήγηση από το διαιτητή του παιχνιδιού. Γενικά, το παιχνίδι βρίσκεται σε όλους τους επιμέρους τομείς άνω του μέσου όρου και αναπαριστά με τον καλύτερο τρόπο το πνεύμα και το ύφος των αγώνων tennis. Ακόμα λοιπόν και εάν δεν είστε φίλος του σπορ, θα βρείτε τον τίτλο πολύ ενδιαφέροντα.







Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, τηλ.: 3841826.

Του Αργύρη Γιαγιά

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
73%	76%	77%	74%

COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ BUSINESS COMPUTING



ΤΕΥΧΟΣ ΑΠΡΙΛΙΟΥ

✓ Ενημερωθείτε για τους επεξεργαστές της επόμενης διετίας και επιλέξτε ανάμεσα από 18 σύγχρονους επεξεργαστές αυτόν που σας ταιριάζει.

✓ Συγκριτικό τεστ 10 υπολογιστών με επεξεργαστή Pentium και Pentium MMX στα 200 MHz.

✓ Πρώτη παρουσίαση του επεξεργαστή Intel Pentium MMX Overdrive, του Drive Compaq LS-120 και των νέων εκτυπωτών Stylus Color της Epson.

✓ Αφιέρωμα στις νέες τεχνολογικές εξελίξεις που αφορούν στο Internet...

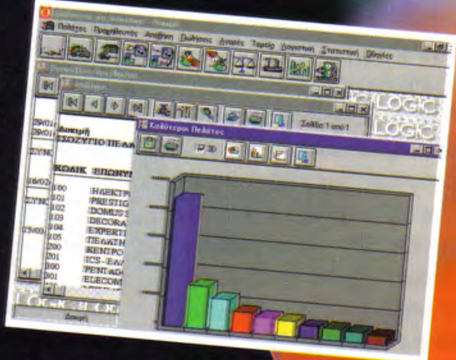
...και πολλά άλλα ενδιαφέροντα θέματα.

Στο CD-ROM του Computer Για Ολους

ΜΙΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ

ΟΡΙΖΟΝΤΕΣ ΓΙΑ WINDOWS ΤΗΣ COMPUTER LOGIC

Ενα ολοκληρωμένο πακέτο εμπορικής διαχείρισης και γενικής λογιστικής για μικρομεσαίες επιχειρήσεις, έτοιμο να το χρησιμοποιήσετε με περιορισμούς μόνο στον αριθμό εγγραφών.



ΑΚΟΜΗ: • Τρία σημαντικά προγράμματα Webcasting για να "κατεβάζετε" αυτόματα από το Internet τις πληροφορίες που σας ενδιαφέρουν. • Αφιέρωμα σε 10 προγράμματα για σκάκι σε Windows. • Demo του CD-ROM "Η Ιστορία της Νεότερης και Σύγχρονης Ελλάδας". • Demo για τα πλεονεκτήματα της τεχνολογίας MMX στους επεξεργαστές Pentium. • Video-παρουσίαση του υπολογιστή Sun Javastation, της πολυσυσκευής γραφείου Oki fax 740MF και του mini εκτυπωτή Smart Label Printer Pro. • Βήμα προς βήμα οδηγίες για να δημιουργήσετε ένα Midi studio στο PC σας και να φτιάξετε πολύστηλα κείμενα στο MS-Word...

...και πλήθος άλλων.

ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΟ! ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΤΗΝ 1η ΑΠΡΙΛΙΟΥ

Necrodome

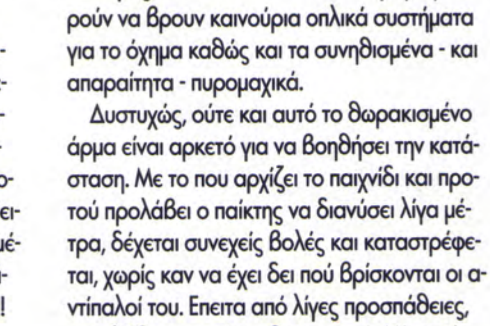


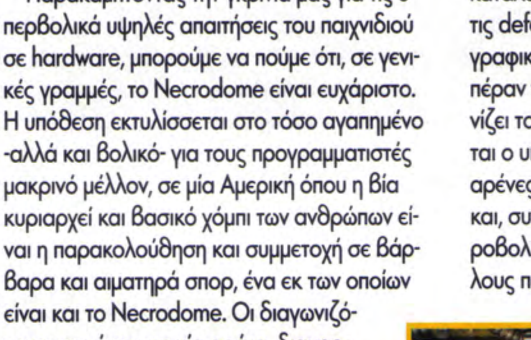
Οπως όλοι γνωρίζετε, η τεράστια επιτυχία του Doom έχει δημιουργήσει μια ολόκληρη γενιά παρόμοιων παιχνιδιών που προσπαθούν να προσθέσουν καινούριες ιδέες στο είδος. Μία από τις ιδέες των προγραμματιστών ήταν να μας παρουσιάσουν Doom-clones στα οποία ο παίκτης ελέγχει ένα οπλισμένο αυτοκίνητο. Η ιδέα είχε παρουσιαστεί για πρώτη φορά σε ένα παλιό παιχνιδάκι ονόματι Quarantine, το οποίο, μολονότι προερχόταν από μία άγνωστη εταιρία, κατάφερνε να είναι απλό, γρήγορο και διασκεδαστικό. Η πρόοδος που έχουν παρουσιάσει, τουλάχιστον στον τεχνικό τομέα, τα παιχνίδια τον τελευταίο καιρό μας έκανε να περιμένουμε με ενδιαφέρον το Necrodome, το τελευταίο παιχνίδι της Mindscape, το οποίο βασίζεται στην ίδια κεντρική ιδέα.

Το Necrodome είναι δημιούργημα της Ravensoft, υπεύθυνης για πολύ γνωστά τρισδιάστατα shoot'em up στο παρελθόν, με πιο δημοφιλή τα Heretic και Hexen. Το νέο δημιούργημά της, το Necrodome, δεν λειτουργεί πια στο DOS αλλά στα Windows 95 με τους DirectX drivers. Αυτή η αλλαγή έχει, δυστυχώς, καταστήσει πολύ υψηλές τις απαιτήσεις του παιχνιδιού. Το Necrodome δοκιμάστηκε σε ένα P-133+ με Matrox Millenium 4MB και πράγματι σερνόταν. Ειλικρινά, είναι δύσκολο να αντιληφθεί κάποιος με ευκολία την εμμονή των κατασκευαστών σε παιχνίδια για τα Windows 95. Το μόνο πλεονέκτημα αυτής της επιλογής είναι η δυνατότητα multitasking που παρέχει το λειτουργικό, η οποία όμως καθίσταται ανενεργός, αφού οποιοδήποτε σημερινό PC τρέχει το Necrodome είναι πρακτικά αδύνατο να τρέξει οποιαδήποτε άλλη εφαρμογή. Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι με φορτωμένο το Necrodome, το Paint χρειάστηκε ένα λεπτό για να ξεκινήσει!

Παρακάμπτοντας την γκρίνια μας για τις υπερβολικά υψηλές απαιτήσεις του παιχνιδιού σε hardware, μπορούμε να πούμε ότι, σε γενικές γραμμές, το Necrodome είναι ευχάριστο. Η υπόθεση εκτυλίσσεται στο τόσο αγαπημένο -αλλά και βολικό- για τους προγραμματιστές μακρινό μέλλον, σε μία Αμερική όπου η βία κυριαρχεί και βασικό χόμπι των ανθρώπων είναι η παρακολούθηση και συμμετοχή σε βάρβαρα και αιματηρά σπορ, ένα εκ των οποίων είναι και το Necrodome. Οι διαγωνιζόμενοι κινούνται σε μία αρένα, διαμορφωμένη ανάλογα με το φυσικό περιβάλλον της περιοχής στην οποία βρίσκεται. Συναντάμε δάση, χιονισμένες πλαγιές, ποτάμια, ερήμους, ακόμα και καυτή λάβα σε ηφαιστειώδη βουνά. Στόχος των διαγωνιζομένων είναι να βρουν τη σημαία κάθε περιοχής και να την επαναφέρουν στην είσοδο κάθε αρένας. Δυστυχώς, υπάρχουν πολλοί αντίπαλοι με διαφορετική γνώμη. Οπλισμένοι στρατιώτες, πυργίσκοι με οπλοπολυβόλα και γιγάντια robots είναι μερικοί μόνο από τους φύλακες κάθε αρένας, με μοναδικό σκοπό να σκοτώσουν τους διαγωνιζομένους. Ευτυχώς, οι διαγωνιζόμενοι δεν βρίσκονται εκτεθειμένοι σε όλους τους κινδύνους της αφιλόξενης αρένας. Διαθέτουν ένα θωρακισμένο και οπλισμένο σαν αστακό όχημα, το οποίο τους παρέχει προστασία έναντι των ορέξεων των αντιπάλων. Στο δρόμο μπορούν να βρουν καινούρια οπλικά συστήματα για το όχημα καθώς και τα συνηθισμένα - και απαραίτητα - πυρομαχικά.

Δυστυχώς, ούτε και αυτό το θωρακισμένο άρμα είναι αρκετό για να βοηθήσει την κατάσταση. Με το που αρχίζει το παιχνίδι και προτού προλάβει ο παίκτης να διανύσει λίγα μέτρα, δέχεται συνεχείς βολές και καταστρέφεται, χωρίς καν να έχει δει πού βρίσκονται οι αντίπαλοί του. Επειτα από λίγες προσπάθειες, καταλάβαμε γιατί συμβαίνει αυτό. Μία από τις default ρυθμίσεις του παιχνιδιού για τα γραφικά είναι και ο ορισμός της απόστασης, πέραν της οποίας το παιχνίδι παύει να απεικονίζει το περιβάλλον, ώστε να μην επιβαρύνεται ο υπολογιστής μας. Οι αντίπαλοί μας στις αρένες, όμως, δεν καταλαβαίνουν από αυτά και, συνεπώς, καταλήγουμε να δεχόμαστε πυροβολισμούς από το πουθενά, από αντιπάλους που δεν βλέπουμε. Η αύξηση της ορατότητας του παίκτη στο παιχνίδι επαναφέρει το πρόβλημα των υπερβολικών απαιτήσεων σε hardware.





Το παιχνίδι διαθέτει ένα πολύ "φρέσκο" και πρωτότυπο χαρακτηριστικό, όσον αφορά στην καταστροφή του οχήματός μας. Οταν η μοιραία βολή πετύχει τον παίκτη, το όχημα καταστρέφεται και αυτός συνεχίζει πεζός. Ετσι, το παιχνίδι παίρ-

ΕΙΔΟΣ
ARCADE/DOOM-CLONE
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
MINDSCAPE/RAVENSOFT

νει την πιο παραδοσιακή μορφή ενός Doom-clone. Φυσικά, όταν ο παίκτης είναι πεζός, είναι ιδιαίτερα ευάλωτος και αποτελεί εύκολη λεία για τους αντιπάλους. Για το λόγο αυτό, η καλύτερη επιλογή που έχει είναι να επιστρέψει στην αρχή της αρένας, όπου και τον περιμένει καινούριο, αγρατσούνιστο (όχι για πολύ...) όχημα. Ακόμα και χωρίς να καταστραφεί το όχημα, είναι απαραίτητο σε μερικές περιστάσεις να βγει ο παίκτης έξω πεζός, ώστε να φθάσει κάποια -απρόσιτα αλλιώς- σημεία. Αυτή η εναλλαγή ελέγχου οχήματος/πεζού προσφέρει ποικιλία και λειτουργεί ευεργετικά για το παιχνίδι.

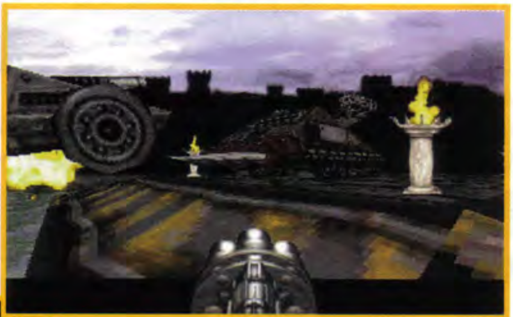
Ενα άλλο ωραίο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι η πρωτοτυπία της δεδομένης πλέον multiplayer δυνατότητας (σε LAN, στο TEN ή με απλή dial-up modem σύνδεση). Το Necrodome επιτρέπει τέσσερις παίκτες ταυτόχρονα, οι οποίοι μπορούν να παίζουν είτε αντίπαλοι είτε συνεργαζόμενοι ο ένας με τον άλλον. Λέγοντας "συνεργαζόμενοι", εννοούμε ότι υπάρχει η δυνατότητα ο ένας να οδηγεί και ο άλλος να ελέγχει τον πυργίσκο με τα οπλικά συστήματα, ο οποίος περιστρέφεται ανεξάρτητα από την κίνηση του οχήματος. Αυτό είναι αληθινά διασκεδαστικό και προσφέρει μία ευχάριστη αλλαγή σε σχέση με τα συνηθισμένα multiplayer παιχνίδια.



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

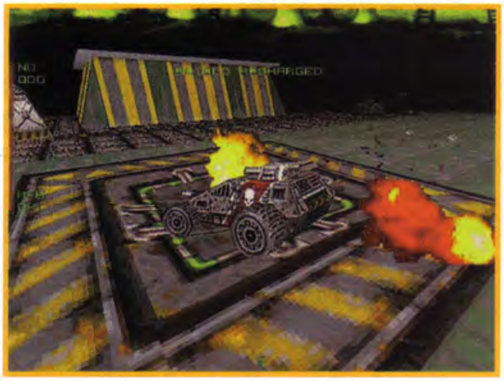
CPU: P60MHz, P166MHz recommended
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι

Ωστόσο, τα αρνητικά σημεία του Necrodome δεν είναι και λίγα. Εκτός από τις προαναφερθείσες υπερβολικές απαιτήσεις σε hardware, υπάρχουν και πολλά κενά στο gameplay. Ετσι, για τον πλήρη έλεγχο του οχήματος απαιτούνται 21 πλήκτρα, κάτι το αδιανόητο για παιχνίδι που αξιώνει την ονομασία arcade. Επίσης, είναι υπερβολικά δύσκολο, ακόμα και στις πρώτες αρένες. Ακόμα και οι ευκολότεροι αντίπαλοι θέλουν πολλές βολές για να σκοτωθούν. Ο χειρισμός του οχήματος είναι δύσκαμπτος και δεν επιτρέπει γρήγορους ελιγμούς. Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι η αναστροφή σε έναν στενό διάδρομο απαιτεί ακόμα και δέκα μανούβρες - μέχρι και το παρκάρισμα στην Κυψέλη γίνεται πιο εύκολα! Στο single player mode, το παιχνίδι γρήγορα καταντά βαρετό, αφού τα επίπεδα επαναλαμβάνονται με αισθητικής φύσεως αλλαγές στο background.





Το κυριότερο, όμως, μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι το ότι δεν εκμεταλλεύεται το τρισδιάστατο περιβάλλον. Η μεγαλύτερη γοητεία των παιχνιδιών αυτού του είδους είναι η αίσθηση ότι βρίσκεσαι μέσα σε έναν χώρο και αντιμετωπίζεις το περιβάλλον με την ίδια αγωνία που θα το αντιμετώπιζες στην πραγματικότητα - εν μέρει, τουλάχιστον. Το Necrodome αντίθετα, ακόμα και αν το βλέπαμε υπό την οπτική γωνία του Pacman, θα παρέμενε ίδιο στο gameplay. Δεν επιτρέπει κανένα σχεδιασμό στρατηγικής - ούτε και τον επιβραβεύει, άλλωστε. Αν ο παίκτης προχωρεί προσεκτικά ελέγχοντας το ραντάρ και προσέχοντας γύρω του, θα χάσει προτού καν το καταλάβει. Ετσι, όλο το παιχνίδι αναλώνεται σε ένα συνεχές τρέξιμο και πάτημα του fire, με την ελπίδα ότι θα καταφέρεις να σκοτώσεις τους εχθρούς προτού το προλάβουν οι ίδιοι.



Κανείς δεν μπορεί να πει με το χέρι στην καρδιά ότι το Necrodome είναι κακό παιχνίδι. Η παρουσίασή του έχει γίνει με όμορφο τρόπο, διαθέτει καλά γραφικά (σε ένα πολύ δυνατό μηχάνημα) και ήχο, καθώς και μερικά πρωτότυπα στοιχεία στο σχεδιασμό του. Από την άλλη, όμως, είναι δύσκολο να προταθεί, δεδομένων των ατελειών που παρουσιάζει.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Multirama (Λ. Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660).

Του Σπύρου Παράσχη

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
85%	75%	55%	65%

HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Λόγω χώρου, σπάνια μέσα από τη στήλη σας δίνουμε ολοκληρωμένες λύσεις παιχνιδιών. Ωστόσο, αυτή τη φορά η λύση του Star Trek Borg μπορούσε να χωρέσει. Βέβαια, αναγκαστήκαμε να μη συμπεριλάβουμε το roster των οδηγών και ομάδων της Formula 1 για το 1997 ώστε να κάνετε τις όποιες αλλαγές στο Grand Prix 2 όπως μας έχετε ζητήσει, αλλά θα το συμπεριλάβουμε στο τεύχος του επόμενου μήνα.



Star Trek Borg

Τον Μάρτιο και μέσα από τη στήλη του Action Review παρουσιάσαμε το Star Trek Borg, το οποίο σίγουρα δεν διέθετε το gameplay που θα θέλαμε, αλλά -αν μην τι άλλο- ήταν αρκετά εντυπωσιακό. Εάν το έχετε αποκτήσει και δυσκολεύεστε να φθάσετε στην ολοκλήρωσή του, η λύση που ακολουθεί καθώς και τα tips είναι βέβαιο ότι θα σας λύσουν τα χέρια.



Για να φθάσετε στη λύση του παιχνιδιού, θα πρέπει να δράσετε με συγκεκριμένο τρόπο σε συγκεκριμένες στιγμές και να λάβετε αποφάσεις. Τα σημεία που ακολουθούν είναι αυτά στα οποία θα πρέπει να προσέξετε, ώστε να ξεπεράσετε όλες τις "κακοτοπιές".

Εισαγωγή

Οταν ο Q κρατά το phaser και τη βαλίτσα, επιλέξτε το phaser.

Το πρώτο Borg

Οταν το Borg έρχεται προς τα εσάς, επιλέξτε το phaser.

Οταν έχει πιάσει τη σημαιοφόρο Targus, πυροβολήστε προς τη δεξιά οθόνη του υπολογιστή.



Οταν θα πρέπει να χειριστείτε την κονσόλα ελέγχου, πατήστε το τέταρτο button και μετά το τρίτο.

Στο ασανσέρ δώστε 150619 για να πάτε στο Computer Core Control.

Οταν ο πλοίαρχος σας ρωτήσει τι να κάνει προκειμένου να εμποδίσει την εισβολή των Borg στα συστήματα του αεροσκάφους, μην ακουμπήσετε το εμφύτευμα του Borg.

Το δεύτερο Borg

Κάντε κλικ στο πρόσωπο του υπολοχαγού Furlong για να καταφέρετε να του ρίξετε μια μπουνιά, όταν αυτός κρύβει το σήμα στα χέρια του (κλέβει και δεν μπορείτε να το βρείτε ποτέ).

Οταν βρίσκεται κάτω, κάντε κλικ στο phaser και πατήστε το πίσω πλήκτρο.

Οταν ζητήσουν τη γνώμη σας για το τι πρέπει να κάνετε με τη συσκευή των Borg, κάντε κλικ στο εμφύτευμα της σημαιοφόρου.

Στη συνέχεια κάντε και πάλι κλικ σε αυτό για άλλες δύο φορές, όταν η σημαιοφόρος κάθεται στην καρέκλα και δείχνει να πονά, ενώ ο Q σας ρωτά τι σκέφτεστε να κάνετε.

Το τρίτο Borg

Οταν ο Furlong λέει: "Ας περιμένουμε να δούμε τι θα κάνουν πρώτα", μη ρίξετε προς το Borg.

Οταν βρεθείτε στο terminal screen του σκάφους των Borg, πατήστε το πρώτο button, κατόπιν δύο φορές το τρίτο, και δύο φορές το δεύτερο.

Οταν ο Furlong λέει: "Χτύπα αυτό το Borg", μην το χτυπήσετε και, όταν προσπαθήσει να κάνει το ίδιο η Targus, κάντε κλικ στο χέρι ώστε να την εμποδίσετε.

Οταν ο Furlong σας δίνει το hypospray, κάντε κλικ πρώτα πάνω στο πρώτο button, στη συνέχεια δύο φορές στο τρίτο και, τέλος, μία φορά πάλι στο πρώτο.

Οταν ο Q, έχοντας πλέον τη μορφή Borg, σας πει: "Νομίζεις ότι είσαι αρκετά γρήγορος;", μην κάνετε κλικ πάνω σε αυτόν.

Οταν το Borg σταματήσει μπροστά σας και έχετε το hypospray, κάντε κλικ στο αριστερό χέρι σας.

TIPS ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Εστω και καθυστερημένα, δημοσιεύουμε τα tips που μας έστειλε ο Γιώργος Διονυσόπουλος, τα οποία αφορούν σε πολλά παιχνίδια, νέα και παλιά. Θα πρέπει να τονίσουμε ότι πρόκειται για ένα από τα "προσεγμένα γράμματα" που έχουν απευθυνθεί στη στήλη, καθώς, εκτός των λεπτομερειών και περιγραφών, έχει επίκαιρο χαρακτήρα, αφού περιλαμβάνει tips για παιχνίδια που είμαστε ήδη έτοιμοι να δημοσιεύσουμε.

Afterlife Cheat Codes

Την ώρα που παίζετε, δώστε ένα από τα παρακάτω:

$@!: Σας δίνει 10.000 pennies. Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε μόνο πέντε φορές.

SAMNMAX: Σας δίνει πρόσβαση στη μυστική πίστα. Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε μόνο τρεις φορές (όλα κεφαλαία).





Battle Arena Toshinden Cheat Codes

Στο main menu γράψτε ένα από τα ακόλουθα για να αποκτήσετε τα αντίστοιχα "καλούδια":

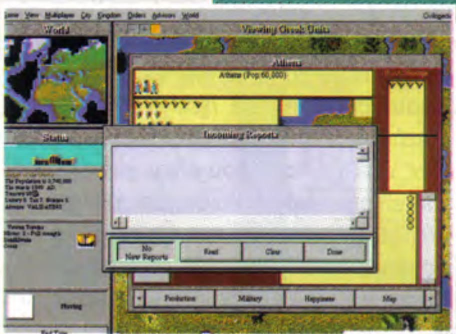
GIMMEJIM : Boss Code.

VIRTUAL1: First Person Perspective.

FUNNYHEADS: Big Heads.

LIFEISUNFAIR: Special Moves #Keys.





CivNET Cheat Codes

Για να ενεργοποιήσετε το cheat mode, πατήστε CTRL A O D B A M F στο τέλος του sequence.



Το menu περιέχει τα ακόλουθα cheats:

ScaleIt: Αυξάνει την παραγωγή σας.

ArmyInfo: Βλέπετε πληροφορίες σχετικά με άλλες φυλές.

MoneyAndPower: Self-explanatory.

AllSeeingEye: Ανοίγει όλος ο χάρτης.

GetRichQuick: Self-explanatory.

GetSmartQuick: Self-explanatory.

MissileCrisis: Δημιουργεί την τεχνολογία των πυρηνικών πυραύλων.

SettlersHo!: Δημιουργεί Settlers.

Nukestorms: Global Warming.

Automode: Το computer μετακινεί για εσάς.

Armaggedon: Καταστρέφετε όλο τον κόσμο.

Comix Zone Cheat Codes

Γράψτε CAMERON (όλα κεφαλαία) για να πάτε στο cheat menu. Θα το βρείτε στο menubar.

Chaos Overlords Cheat Codes

Δώστε ένα από τα ακόλουθα, όταν θα σας ζητηθεί το όνομα σε ένα καινούριο παιχνίδι:

SMGHUBBLE: Βλέπετε όλες τις συμμορίες σε οποιονδήποτε sector.

SMGKICKASS: Πέντε πλήρως εξοπλισμένες μονάδες.

SMGMILD: Γίνονται όλοι καλά.

(c) Γιώργος Διονυσόπουλος (slayer@compulink.gr)

Οταν ο Q σας προσβάλει, κάντε κλικ στον κίτρινο κύκλο, όταν αυτός είναι στο στήθος του.

Το τελευταίο Borg

Οταν το Borg διακτινίζεται στο σκάφος και εσείς ορμάτε εναντίον του, κάντε κλικ στη μικρή κουκκίδα που βρίσκεται στο κάτω και κεντρικό μέρος της οθόνης. Στο αριθμητικό panel που θα εμφανιστεί, δώστε 61330 όπως και σε ένα τηλέφωνο.

Αν όλα τα παραπάνω δεν σας φαίνονται αρκετά για να ολοκληρώσετε το παιχνίδι, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάποιο από τα τρία codes που ακολουθούν.

Δίνοντας BORG μεταβαίνετε στην αρχή της σκηνής στην οποία βρίσκεστε.

Δίνοντας HUGH μεταβαίνετε στην επόμενη σκηνή σωστής επιλογής.

Δίνοντας OBEY μεταβαίνετε στην επόμενη οθόνη, όπου θα πρέπει να επιλέξετε κάτι.

■

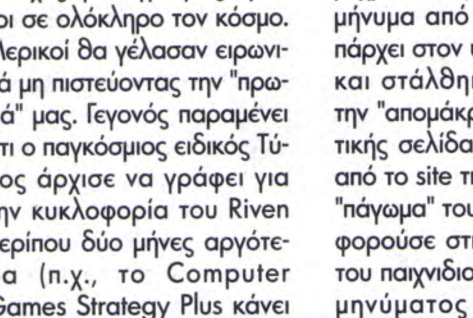
ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

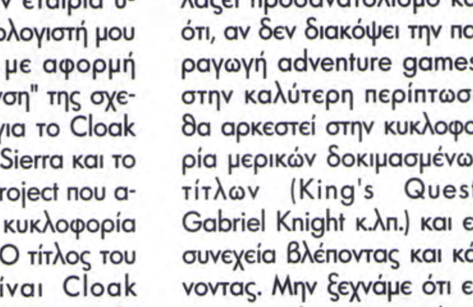
Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.

Στο τεύχος Δεκεμβρίου γράψαμε για το Myst 2 ή RIVEN, δημοσιεύοντας και φωτογραφίες του παιχνιδιού, το οποίο αναμένεται να κυκλοφορήσει αυτό το καλοκαίρι. Τονίζαμε τότε ότι δημοσιεύουμε τη σχετική είδηση και τις αντίστοιχες φωτογραφίες πρώτοι σε ολόκληρο τον κόσμο. Μερικοί θα γέλασαν ειρωνικά μη πιστεύοντας την "πρωτιά" μας. Γεγονός παραμένει ότι ο παγκόσμιος ειδικός Τύπος άρχισε να γράφει για την κυκλοφορία του Riven περίπου δύο μήνες αργότερα (π.χ., το Computer Games Strategy Plus κάνει αναφορά στο Riven στο τεύχος Μαρτίου). Μπορεί να μη ζούμε στην "καρδιά" των γεγονότων, δηλαδή στην Αμερική ή την Αγγλία, αλλά να είστε βέβαιοι ότι έχουμε πολύ καλές πηγές και προσπαθούμε να κάνουμε τη δουλειά μας όσο το δυνατόν καλύτερα.

Η είδηση που δημοσιεύσαμε στο προηγούμενο τεύχος για τη Sierra έχει προκαλέσει αναταραχή στους κύκλους των φίλων των adventure games, με τα ανάλογα, φυσικά, σχόλια. Αρκετοί μου έστειλαν μηνύματα λέγοντας ότι, αν και γραμμένοι στο σχετικό mailing list της εταιρίας στο Internet, δεν έλαβαν κάποιο e-mail ή newsletter που να αναφέρει όσα δημοσιεύσαμε. Δεν ξέρω τι ακριβώς έχει συμβεί, αλλά η είδηση είναι 100% αληθινή, τουλάχιστον μέχρι νεωτέρας. Το σχετικό μήνυμα από την εταιρία υπάρχει στον υπολογιστή μου και στάλθηκε με αφορμή την "απομάκρυνση" της σχετικής σελίδας για το Cloak από το site της Sierra και το "πάγωμα" του project που αφορούσε στην κυκλοφορία του παιχνιδιού. Ο τίτλος του μηνύματος είναι Cloak Newsletter και η ημερομηνία αποστολής του 19/2/97. Υπογράφει κάποιος Mark Engelberg. Σε αυτό αναφέρεται ρητά ότι η Sierra είναι μία market-driven company και ότι σχετική έρευνα που έγινε στις διακοπές (και η οποία βασίζεται στις πωλήσεις που σημειώθηκαν) έδειξε πως το κοινό ενδιαφέρεται κυρίως για δύο κατηγορίες παιχνιδιών: multiplayer strategy games και 3D action/combat games. Στο μήνυμα αυτό αναφέρεται ότι η εταιρία είναι υποχρεωμένη να ακολουθήσει τις προτιμήσεις του κοινού και έτσι το Cloak μπαίνει στο "ψυγείο", εκτός κι αν εκδηλωθεί μεγάλο ενδιαφέρον από τους χρήστες για το εν λόγω adventure. Δεν γίνεται καμία αναφορά στους άλλους τίτλους που είναι υπό έκδοση, αλλά είναι προφανές ότι η εταιρία που δημιούργησε τα 3D graphic adventures αλλάζει προσανατολισμό και ότι, αν δεν διακόψει την παραγωγή adventure games, στην καλύτερη περίπτωση θα αρκεστεί στην κυκλοφορία μερικών δοκιμασμένων τίτλων (King's Quest, Gabriel Knight κ.λπ.) και εν συνεχεία βλέποντας και κάνοντας. Μην ξεχνάμε ότι είχε σταματήσει για παρόμοιους λόγους την πολύ επιτυχημένη σειρά των Quest for Glory και ότι αποφάσισε την κυκλοφορία του πέμπτου της σειράς μόνο κατόπιν έντονης διαμαρτυρίας από πλευράς χρηστών.

THE CITY OF LOST CHILDREN





Το βέβαιο είναι ότι η εταιρία έχει χάσει τον "παλμό" που είχε κάποτε και ότι οι κυκλοφορίες της τα δύο τελευταία χρόνια έχουν ικανοποιήσει σε ελάχιστο μόνο βαθμό το αγοραστικό κοινό. Από τις τελευταίες κυκλοφορίες της ξεχωρίζουν κυρίως τα Shivers, Gabriel Knight 2, Rama και Larry 7. Σημειωτέον, όμως, ότι κανένα από αυτά τα τέσσερα δεν θύμιζε τα παλιά adventures της εταιρίας, με μοναδική εξαίρεση ίσως αυτή του Larry 7. Οπου και να διαβάσω, είτε σε sites στο Internet είτε σε ξένα περιοδικά, ή και ακούγοντας συζητήσεις χρηστών, διαπιστώνω ότι η Sierra εξαντλεί με γεωμετρική πρόοδο τη "δεξαμενή" της μοναδικής αποδοχής που είχε κατορθώσει να δημιουργήσει όλα αυτά τα χρόνια. Παντού οι πρώην θαυμαστές της "μουρμουρίζουν" και ελάχιστοι τη θεωρούν πρωτοπόρο εταιρία. Φυσικά, αυτό δεν είναι δυνατόν να μην καταγραφεί κάποια στιγμή στις πωλήσεις των παιχνιδιών της. Το πόσο μεγάλη εταιρία είναι θα φανεί από τον τρόπο με τον οποίο θα αντιμετωπίσει την κρίση. Μπορεί να είναι μία εταιρία-κολοσσός, αλλά να μην ξεχνάμε ότι και άλλες μεγάλες εταιρίες στο πρόσφατο παρελθόν "οδηγήθηκαν" από την κορυφή στην εξαφάνιση. Αναφέρομαι στις Infocom, Level 9, Magnetic Scrolls και άλλες (ή την Atari που πριν από 15 χρόνια βασίλευε στην Αμερική, με ποσοστό που πλησίαζε το 50% της αγοράς!).

Adventures UPDATE

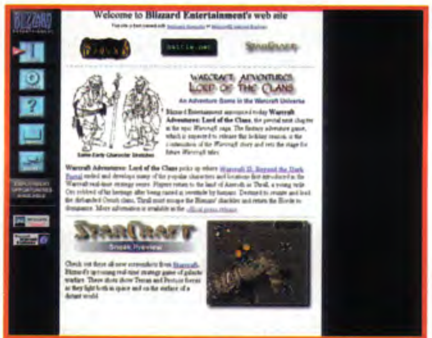
■ Προς το παρόν, περιμένουμε μέχρι και το καλοκαίρι τα Shivers 2, Betrayal in Antara, Birthright και Quest for Glory 5. Εν συνεχεία, το μέλλον θα δείξει πού θα το πάει η εταιρία.

DRAGON LORE 2



■ Και ενώ η Sierra "ψάχνεται", η επόμενη μεγάλη είδηση μας έρχεται από την Blizzard. Μετά τα Warcraft 1 & 2 και το επιτυχημένο εμπορικά Diablo, η εταιρία ανακοίνωσε την κυκλοφορία ενός adventure game! Ναι, σωστά διαβάσατε. Το όνομά του θα είναι WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS. Θα βασίζεται στον κόσμο των Warcraft, θα εξελίσσεται στη Land of Azeroth και εσείς θα χειρίζεστε τον Thrall, ένα νεαρό Orc! Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει περίπου 60 τοποθεσίες, περισσότερους από 70 animated χαρακτήρες, φυσικά πολλά puzzles και πλούσιο character interaction.

Σύμφωνα με τα λεγόμενα της εταιρίας, το πρόγραμμα θα περιέχει πάνω από 40.000 frames, τα οποία επεξεργάζονται περίπου 50 ειδικοί καλλιτέχνες και προγραμματιστές (εκπληκτικό νούμερο, αν τελικά αληθεύει). Τέλος, στους ήρωες του παιχνιδιού έχουν "δανείσει" τις φωνές τους οι Clancy Brown (Highlander), Peter Cullen (Transformers) και Tony Jay (Hunchback of Notre Dame της Disney). Αναμένεται να κυκλοφορήσει το καλοκαίρι και θα είναι μόνο για Windows 95 (αλλά και ποιος δεν τα έχει εγκαταστημένα στον υπολογιστή του πια;).



Η φωτογραφία από το site της Blizzard, στο σημείο που αναφέρει για το WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS.

■ Η ΕΙΔΗΣΗ... Η πιο cult σειρά της τηλεόρασης των τελευταίων χρόνων, τα περιβόητα X FILES (μεταδίδεται από το Star κάθε Δευτέρα βράδυ στις 9:30 και θέλω να πιστεύω ότι το παρακολουθείτε ΟΛΟΙ), θα γίνει και adventure game!!!

Η FOX Interactive μαζί με τον παραγωγό της σειράς, Chris Carter, ετοιμάζουν ένα full motion video adventure game. Λέγεται μάλιστα ότι για τις ανάγκες του παιχνιδιού θα κινηματογραφηθούν οι πρωταγωνιστές της τηλεοπτικής σειράς (να το δω και να μην το πιστέψω). Εχουν επεξεργαστεί μία νέα τεχνολογία όσον αφορά στα videos, η οποία ονομάζεται VirtualCinema, και όλοι αναμένουν εναγωνίως τα αποτελέσματά της. Οπως αντιλαμβάνεστε, φυσικά, και εγώ κάθομαι σε αναμμένα κάρβουνα...

QIN: TOMB OF THE MIDDLE KINGDOM



■ Ας σας ενημερώσουμε από τώρα τι θα παρουσιάσουμε στο επόμενο τεύχος, έτσι για να ξέρετε. Αν δεν έρθει κάτι το πολύ εξαιρετικό (όπως το Lands of Lore 2, που όλο το περιμένουμε και ακόμη να το δούμε), εξασέλιδο review θα αφιερωθεί στο πολύ εντυπωσιακό THE CITY OF LOST CHILDREN της Psygnosis, το οποίο περιέχει τον πιο εντυπωσιακό συνδυασμό 3D πολυγωνικών γραφικών και 3D rendered backgrounds που έχω δει σε adventure game. Βασίζεται στην ομώνυμη γαλλική ταινία των Jeunet και Caro. Η βασική υπόθεση αφορά σε μία πόλη την οποία καταδυναστεύει ένα φοβερό μυστικό: τα παιδιά που βρίσκονται στους δρόμους εξαφανίζονται ένα-ένα και κανένας δεν φαίνεται να γνωρίζει πού πήγαν ή το λόγο της εξαφάνισής τους. Εσείς θα χειρίζεστε τη Miette, ένα μικρό αλητάκι που ζει στο ορφανοτροφείο της περιοχής, και στην αρχή της περιπέτειας θα πρέπει να βρείτε τρόπο να ξεφύγετε από τις σατανικές σιαμαίες αδελφές που διοικούν το ορφανοτροφείο. Οι φίλοι των thriller based adventures δεν πρέπει να το χάσουν με τίποτα.

Τέλος, τετρασέλιδα reviews θα γίνουν στα QIN: TOMB OF THE MIDDLE KINGDOM, S.P.Q.R.: THE EMPIRE'S DARKEST HOUR και DRAGON LORE 2. Και έχει ο θεός των Adventurers, για κάτι έξτρα της τελευταίας στιγμής. ■

Η λύση του εκπληκτικά εθιστικού -και όχι μόνο...- Diablo συνεχίζεται και σε αυτό το τεύχος. Στο CD του επόμενου θα σας περιμένει μία πραγματική έκπληξη: saves και των τριών χαρακτήρων του παιχνιδιού, είτε συναντούν για πρώτη φορά τον Diablo έχοντας φθάσει το επίπεδο χαρακτήρα στο 25 είτε τον συναντούν όντας ο καθένας στο επίπεδο 30! Πρόκειται για ανίκητους πλέον από κάθε πλευρά χαρακτήρες με τους οποίους θα μπορείτε, κάνοντας New Game και επιλέγοντας τον αντίστοιχο χαρακτήρα, να παίξετε από την αρχή το παιχνίδι χωρίς να φοβάστε τίποτα. Αληθινή απόλαυση! Και φυλάξτε τους, γιατί -ποιος ξέρει;- όταν βγει το Diablo 2 ίσως να δέχεται χαρακτήρες από το πρώτο, οπότε...

• **του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη**

Συνεχίζουμε ακάθεκτοι με το Diablo. Αυτόν το μήνα παρουσιάζουμε τις δύο τελευταίες αποστολές του παιχνιδιού, καθώς και μία πολύ χρήσιμη λίστα με όλα τα Shrines/Pools/Cauldrons και το αποτέλεσμα καθενός από αυτά.



Ενα φαντασμαγορικό φινάλε σκοτώνοντας τον Diablo σαν Warrior.

ΤΑ QUESTS ΤΟΥ DIABLO

Ξεκινώντας, επιτρέψτε μου δύο διορθώσεις όσον αφορά στην αποστολή 11 (Black Mushroom). Καταρχήν, το demon's brain το παίρνετε σκοτώνοντας το πρώτο τέρας σας, αφού μιλήσετε με τον Healer για την αποστολή Black Mushroom (μετά την παρότρυνση της μάγισσας Adria, φυσικά) και σας πει γι' αυτό. Στο προηγούμενο τεύχος έγραφα ότι το παίρνετε μόλις κατεβείτε για πρώτη φορά στο επίπεδο 10. Πού ήταν το "λάθος" μου;

Παίζοντας εγώ το παιχνίδι, αρχικά "καθάριζα" όλο το επίπεδο 9 από τα τέρατα και στη συνέχεια, έχοντας το black mushroom, πήγαινα πρώτα στη μάγισσα και μετά στον Healer. Ετσι, αντικειμενικά το πρώτο τέρας που συναντούσα ήταν πια στο επίπεδο 10.

Η δεύτερη διόρθωσή μου αφορά στο τι ακριβώς πρέπει να κάνετε με το spectral elexir που σας δίνει ο Healer, αφού του επιστρέψετε το demon's brain. Ως Warrior δεν είχα βρει ακόμη την ορθή κίνηση. Κατέληξα, λοιπόν, στο ότι αφού το πάρετε, πάτε στη μάγισσα για να της το δώσετε, αλλά αυτή σας λέει ότι εν τω μεταξύ έφτιαξε ένα δικό της και, συνεπώς, δεν το χρειάζεται. Τώρα πια, αν κάνετε δεξί κλικ σε αυτό στο inventory σας, το πίνετε και ανεβάζετε τα τέσσερα μόνιμα χαρακτηριστικά σας (Strength, Magic, Dexterity και Vitality) κατά 3 πόντους το καθένα! Είναι, τελικά, από τις πιο χρήσιμες αποστολές, καθώς βοηθά αποτελεσματικά στο γρήγορο "ανέβασμα" των μόνιμων χαρακτηριστικών του ήρωά σας.



Σκοτώνοντας τον Skeleton King.

15. LAZARUS

Προκειμένου να ενεργοποιήσετε την αποστολή αυτή, πρέπει να βρείτε πρώτα το Staff of Lazarus στο επίπεδο 15 και να επιστρέψετε με αυτό στον Cain, πάνω στο χωριό μπροστά από το σιντριβάνι. (Προσέξτε μόνο, διότι βρίσκοντας για πρώτη φορά το Staff of Lazarus και κάνοντας κλικ σε αυτό, δεν το παίρνετε αμέσως, αφού πέφτει από το στήριγμά του κάτω στο έδαφος. Για να το πάρετε, πρέπει να ξανακάνετε κλικ σε αυτό στο έδαφος και ο κέρσορας, για κάποιον ανεξήγητο λόγο, το "εντοπίζει" σε λίγο παράξενη θέση. Οσοι φθάσετε στο σημείο αυτό θα καταλάβετε τι εννοώ.)

Επιστρέφοντας στο επίπεδο 15 και πηγαίνοντας εκεί όπου βρίσκεται η πεντάλφα, θα βρείτε μία κόκκινη τηλεμεταφορά (portal). Μπαίνετε άφοβα σε αυτήν και μεταφέρεστε σε ένα "mini-level". Στο Lazarus' lair θα συναντήσετε Succubus τέρατα καθώς και mages. Αρχικά "καθαρίζετε" όλους τους διαδρόμους/χώρους σκοτώνοντας άπαντες τους εχθρούς που συναντάτε. Μόνο τώρα θα σταθείτε στις ειδικές πλατφόρμες μπροστά από κάθε Book of Vileness (από τα δύο που υπάρχουν εκεί) και θα κάνετε κλικ στα βιβλία αυτά. Σκοτώνετε και τις τελευταίες Hellspawns.

Αφού πια τα έχετε κάνει όλα, γυρίστε στην πλατφόρμα όπου σταθήκατε όταν φθάσατε για πρώτη φορά στο επίπεδο αυτό. Θα μεταφερθείτε αυτόματα στο ίδιο επίπεδο, σε μία ως τώρα κλειστή περιοχή του, μπροστά στον Lazarus και ενώ πραγματοποιεί θυσία. Φύγετε αμέσως πηγαίνοντας όλο νότια και κάντε οπωσδήποτε save. Τώρα γυρίστε ξανά προς τα επάνω και, μόλις αρχίσουν να σας ρίχνουν, φύγετε αμέσως προς τα κάτω και κατευθυνθείτε προς το κάτω βιβλίο. Θα σας ακολουθήσουν μόνο οι Hellspawns. Σκοτώστε τες, ανανεώστε τις δυνάμεις σας, κάντε πάλι save και πηγαίνετε προς τα επάνω. Σκοτώστε πρώτα το μάγο που θα βρείτε και κατόπιν τον Lazarus (ως τοξότης σκοτώστε τον με βέλη, ως μάγος κάντε του το Stone Curse και σκοτώστε τον με ένα όπλο, ενώ ως πολεμιστής προσπαθήστε να αντέξετε σε μία hand to hand μονομαχία μαζί του, η οποία είναι ομολογουμένως αρκετά δύσκολη, καθώς τηλεμεταφέρεται συνεχώς). Αφού σκοτώσετε τον Lazarus, γυρίστε πάλι εκεί όπου πρωτομπήκατε και μπείτε στην κόκκινη τηλεμεταφορά (portal) που πλέον θα βρίσκεται εκεί. Γυρίστε πίσω στο επίπεδο 15, όπου πλέον θα έχει ανοίξει η πεντάλφα οδηγώντας σας στο Diablo's Level (ή Level 16). Προηγουμένως, όμως, κάντε cast ένα Town Portal spell και γυρίστε στον Cain στο χωριό. Μιλήστε του για το Diablo Quest.

16. DIABLO

Εφοδιαστείτε με αρκετά Healing και Mana potions, καθώς θα τα χρειαστείτε οπωσδήποτε. Γυρίστε στο επίπεδο 15 και κατεβείτε/μπείτε στην πεντάλφα. Πρόκειται για ένα εξαιρετικά δύσκολο επίπεδο, με πολύ δυνατούς εχθρούς, Blood Knights και Advocates, που απαιτεί αρκετή υπομονή και μία δόση στρατηγικής για να νικήσετε. Καθαρίστε πρωτίστως τις τέσσερις γωνίες του επιπέδου αυτού από όλους, μα όλους, τους εχθρούς σας. Προσοχή, διότι ειδικά στην ΠΙΟ ΠΑΝΩ ΚΑΙ ΠΡΟΣ ΤΑ ΔΕΞΙΑ περιοχή (κανονικά είναι η ΝΕ, αλλά έτσι όπως είναι γυρισμένος ο χάρτης ενδέχεται να μπερδευτείτε λίγο) σας περιμένει μία εξαιρετικά δύσκολη μάχη, η οποία χαρακτηρίζεται ως "Royal Battle". Ως Rogue αναλαμβάνετε το πιο εύκολο έργο: ρίχνετε συνεχώς και σε ρυθμό πολυβόλου τα βέλη σας (το υψηλό Dexterity του Rogue βοηθά πάρα πολύ στο σημείο αυτό) και τους νικάτε όλους σχετικά εύκολα. Ως Warrior θα χρειαστείτε πολλά healling potions έτοιμα στην ειδική ζώνη του Inventory, ώστε να τα ενεργοποιείτε αμέσως με τα πλήκτρα 1-8. Ως μάγος, αν έχετε βρει (ή αγοράσει) ένα Staff of Apocalypse, θα έχετε σχετικά εύκολο έργο, μια και αυτό σκοτώνει σχεδόν με την πρώτη όλους όσοι είναι γύρω σας. Αν όμως, όπως και εγώ, δεν το είχατε βρει με την πρώτη που θα παίζατε το παιχνίδι, θα τα βάζατε με την ώρα και τη στιγμή που γεννηθήκατε, όλους τους γνωστούς σας, τους προγραμματιστές του παιχνιδιού, εμένα που έκανα το review του στο "PC Master" και ό,τι άλλο ερχόταν στο μυαλό σας. Ως Sorcerer, και χωρίς αυτό το Staff of Apocalypse, πρόκειται για την "απόλυτη" μάχη. Μοναδική διέξοδός σας τα Stone Curse και FireWall Spells. [Προσωπικά, παίζοντας ξανά το παιχνίδι ως Sorcerer και έχοντας βρει το spell FireBall κατηγορίας 3 (και όχι επιπέδου στο οποίο το ανεβάζετε είτε βρί-



Κάνοντας cast το Infravision spell βλέπεις τους εχθρούς (με κόκκινο χρώμα) που υπάρχουν κοντά σου, έστω και αν βρίσκονται πίσω από τοίχους.


Πολεμώντας στο Diablo's Level (Dungeon 15) έξω από την περιοχή όπου βρίσκονται οι δύο μοχλοί.


Πολεμώντας στο Dungeon 14. Κυριολεκτικά δεν ξέρεις από πού σου έρχονται...



Κερδίζοντας ένα Level εμφανίζεται στην οθόνη το ειδικό "σήμα" που σε ειδοποιεί και περιμένει να βάλεις τους 5 επιπλέον πόντους στα μόνιμα χαρακτηριστικά σου.

σκοντας/αγοράζοντας βιβλία του ίδιου spell είτε μέσω ειδικών shrines), ήταν αρκετά εύκολο να σκοτώνω τους Blood Knights και Advocates. Το πρόβλημα με το χαρακτήρα μάγο είναι ότι όλα αυτά εμφανίζονται τυχαία (random) και ότι μπορείτε να τελειώσετε το παιχνίδι χωρίς να βρείτε το εν λόγω spell ή ένα Staff of Apocalypse, οπότε... άσ' τα να πάνε.]

Είστε υποχρεωμένοι να εξοντώσετε τους εχθρούς σας σχεδόν έναν προς έναν!!! Πρώτα σκοτώστε όλους τους Blood Knights. Στο σημείο αυτό καλό είναι να εντοπίσετε πρωτίστως το πού βρίσκονται. Αν αποτελούν μεγάλα groups, κάντε cast πολλά (πάρα πολλά) FireWall spells, ώστε να σχηματίσετε ένα αληθινό τείχος φωτιάς. Πλησιάστε προς τα εκεί και, αν έχετε πράξει σε όλα τα σημεία σωστά, ερχόμενοι προς το μέρος σας θα πεθάνουν από τη φωτιά. Αν είναι ένας-ένας ή το πολύ δύο-δύο, κάντε στον έναν cast το Stone Curse και προσπαθήστε να τον σκοτώσετε προτού σας... φάει λάχανο ο άλλος, και στη συνέχεια "καθαρίστε" και αυτόν. Για τους Advocates επιβάλλεται να ακολουθήσετε ανάλογη τακτική χρησιμοποιώντας Stone Curse. Χρειάζεται αρκετή υπομονή, γερά νεύρα και συνεχή και σωστά saves (κάνοντας save σε ακατάλληλη στιγμή, μπορεί να χάσετε όλο το παιχνίδι, καθώς υπάρχει μόνο ένα save!). Αφού τους νικήσετε όλους, ανανεώστε τις δυνάμεις του χαρακτήρα σας επιστρέφοντας στο χωριό, πάρτε νέα potions και πηγαίνετε στην πιο πάνω δεξιά περιοχή. Κάντε κλικ στο μοχλό που υπάρχει εκεί και θα ανοίξει ένα κομμάτι στην ακριβώς από κάτω περιοχή. Το automap σύστημα του παιχνιδιού είναι εξαιρετικά χρήσιμο εδώ, καθώς δείχνει αμέσως το άνοιγμα αυτό. Πηγαίνετε εκεί και, αφού σκοτώσετε όσους συναντήσετε (προσέξτε, γιατί δεν είναι και τόσο εύκολο - πλέον, όμως, θα έχετε συνηθίσει!), κάντε κλικ στο μοχλό που θα βρείτε. Ανανεώστε πάλι το χαρακτήρα σας και πηγαίνετε στην NW περιοχή, κάνοντας προηγουμένως save. Σας περιμένει μία αρκετά δύσκολη μάχη και με πολλούς εχθρούς.

Σκοτώστε πρώτα τους Blood Knights (περνώντας έξω από τα ανοίγματα σας ακολουθούν, οπότε με σχετική ευκολία τους σκοτώνετε) και εν συνεχεία τους Advocates. Αφού τους νικήσετε όλους, κάντε κλικ στους δύο μοχλούς που υπάρχουν εδώ. Ανανεώστε οπωσδήποτε το χαρακτήρα σας και κάντε save. Τώρα πια η νότια περιοχή θα είναι ανοιχτή. Εδώ βρίσκεται ο Diablo με αρκετούς Blood Knights και Advocates τριγύρω του. Πλησιάστε προσεκτικά στα ανοίγματα, χωρίς όμως -το τονίζω- να μπαίνετε σε αυτά. Με αυτόν τον τρόπο θα κάνετε τους Blood Knights να σας ακολουθήσουν. Σκοτώστε τους όλους και από όλες τις μεριές. Πάλι save, ανανέωση του χαρακτήρα σας κ.λπ. Κάντε το ίδιο, όσο κουραστικό και αν είναι, προσπαθώντας να τραβήξετε έξω τους Advocates. Αφού τους βγάλετε έξω, τους σκοτώνετε έναν-έναν. Θέλει αρκετή προσοχή και προσπάθεια.



Το Firewall spell είναι πολύ χρήσιμο ακόμη και σε μη μάγο χαρακτήρα, όπως εδώ, για να εξολοθρεύεις εχθρούς, ειδικά όταν αυτοί είναι αποκλεισμένοι σε κάποιο χώρο-δωμάτιο.

Εχοντας πετύχει το στόχο σας και μένοντας μόνο ο Diablo (ή το πολύ κάποιος ακόμη Advocate), φθάνει η ώρα -επιτέλους!- να λογαριαστείτε μαζί του. Ως Rogue σταθείτε λίγο πιο πάνω από ένα άνοιγμα, και στη μέση κάντε save και αρχίστε να κτυπάτε με βέλη προς το κέντρο της πεντάλφας πάνω στην οποία βρίσκεται ο Diablo. Σε κάθε περίπτωση θα τον σκοτώσετε πολύ εύκολα, ακόμη και αν έρθει κοντά σας (μην πανικοβληθείτε), μια και ο τοξότης ρίχνει τόσο γρήγορα τα βέλη πάνω του, που ο Diablo δεν προλαβαίνει να επιδοθεί στα καταστροφικά του Apocalypse spells.

Ως Sorcerer, όπως μου υπέδειξε ο καλός φίλος (και προσωπικός και της στήλης) Γιώργος Μαραγκουδάκης, σταθείτε πάλι λίγο πιο πάνω από το κεντρικό άνοιγμα και ετοιμάστε το Holy Bolt Spell. Κάντε save και αρχίστε να κτυπάτε, όπως και ο τοξότης, προς το κέντρο της πεντάλφας. Θα σκοτώσετε τον Diablo πολύ εύκολα, μερικές φορές μάλιστα τον σκοτώνετε χωρίς να τον δείτε!!! "Piece of cake" που λένε και οι Εγγλέζοι για τέτοιες περιπτώσεις. Ως Warrior, όμως, είναι αρκετά δύσκολη μάχη, μια και υποχρεωτικά θα είναι μία ακόμη hand to hand μονομαχία. Και μία τέτοια μονομαχία με τον Diablo είναι στ' αλήθεια διαβολική!

Γεμίστε οπωσδήποτε την περιοχή της ζώνης σας με full healling potions, ώστε με τα πλήκτρα 1-8 να τα ενεργοποιεί-

τε αμέσως. Προσωπικά, χρειάστηκε να "ξοδέψω" όλα τα full healling potions που είχα στην ειδική περιοχή, να πάω στις σκάλες, να ανέβω, να ξαναγεμίσω τη ζώνη με νέα full healling potions (είναι μειονέκτημα του παιχνιδιού η αδυναμία να κάνεις κάτι τέτοιο ενώ κινείσαι, καθώς και οι δύο λειτουργίες γίνονται μόνο με τον κέρσορα του mouse, οπότε όταν σε κτυπά ο Diablo δεν έχεις χρόνο για τέτοια), να ξανακατεβώ και, επιτέλους, να τον νικήσω... Σε κάθε περίπτωση, "απολαύστε" το αινιγματικό φινάλε που υπόσχεται και συνέχεια του παιχνιδιού.

ΛΙΣΤΑ ΟΛΩΝ ΤΩΝ SHRINES

Μόλις δείτε κάποια Shrine ή Pool ή Cauldron κ.λπ., κάντε αμέσως ένα save. Εξετάστε το όνομά της και δείτε τι αποτέλεσμα έχει. Αν σας ικανοποιεί, μόνο τότε κάντε κλικ σε αυτήν. Αποφύγετε πάση θυσία Shrines όπως οι Fascinating, Ornate κ.λπ. που αφαιρούν από τον μόνιμο αριθμό του mana σας (σημειωτέον, δεν αναπληρώνεται με τίποτα), προκειμένου να αυξήσουν το επίπεδο μερικών spells και το οποίο, τελικά, δεν είναι καθόλου απαραίτητο ή χρήσιμο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Μόνο ζημιά μπορείτε να πάθετε από αυτές τις Shrines. Αν συναντήσετε κάποια Shrine ή Pool ή Cauldron κ.λπ. που δεν αναφέρεται στη λίστα που ακολουθεί και έχοντας προηγουμένως κάνει οπωσδήποτε save, κάντε κλικ σε αυτήν και προσέξτε το μήνυμα που εμφανίζει. Βρείτε την αντιστοιχία του από τη λίστα των μηνυμάτων που υπάρχουν δίπλα στις Shrines. Από τις πιο χρήσιμες είναι αυτές που ανεβάζουν όχι μόνο τα μόνιμα χαρακτηριστικά σας αλλά και τα επίπεδα όλων των spells σας, ρίχνοντας μόνο το επίπεδο ενός σε τυχαία (random) πάντοτε βάση. Αν συναντήσετε πολλές τέτοιες, μπορείτε να ανεβάσετε δραματικά τα επίπεδα όλων των spells σας, γεγονός ιδιαίτερα χρήσιμο για οποιονδήποτε χαρακτήρα. Σε εμένα αυτό συνέβη με το χαρακτήρα Rogue, με αποτέλεσμα στο τέλος τα spells του να είναι πολύ πιο δυνατά από τα αντίστοιχα του Sorcerer, όταν και με αυτόν τέλειωσα το παιχνίδι.



Το Firewall spell είναι απαραίτητο στον Sorcerer στα τελευταία Dungeons για να αντιμετωπίσει τα διάφορα τέρατα που επιτίθενται κατά μεγάλες ομάδες.

- ✔ Abandoned Shrine "The hands of men may be guided by faith": +2 dexterity.
- ✔ Blood Fountain: Each drink restores: +1 life.
- ✔ Cauldron: Random effect.
- ✔ Creepy Shrine "Strength is bolstered by heavenly faith": +2 strength.
- ✔ Cryptic Shrine "Arcane power brings destruction": Casts Nova spell and restores mana.
- ✔ Divine Shrine "Drink and be Refreshed": Restores health/ mana, gives two full potion of random type.
- ✔ Eerie Shrine "Knowledge and wisdom at the cost of self": +2 magic, uncertain negative.
- ✔ Eldritch "Crimson and azure become like the sun" - all potions become rejuvenation potions.
- ✔ Enchanted Shrine "Magic is not always what it seems": lose 1 spell lvl for 1 spell, others gain 1 lvl.
- ✔ Fascinating Shrine "Intensity comes at the cost of wisdom": Lose mana, gain firebolt spell levels if not already maxed out at 15th level.
- ✔ Fountain of Tears [no quote is given]: -1 to one attribute, +1 to another.
- ✔ Glimmering Shrine "Mysteries are revealed in the light of reason": Identifies all items in inventory.
- ✔ Goat Shrine: Random effect.
- ✔ Gloomy Shrine: "Those who defend seldom attack": -1 damage to all weapons, +2 to armour items.
- ✔ Hidden Shrine "New strength is forged through destruction": One item in inventory -10 durability, all others +10 durability.
- ✔ Holy Shrine "Where ever you go, there you are": Phases you to random location of currently explored level.
- ✔ Imposing Shrine "Salvation comes at the cost of Wisdom": Acts as a heal spell, transfers mana to health.
- ✔ Magical Shrine "While the spirit is vigilant the body shines": mana shield.
- ✔ Murkey Pool: Casts infravision.
- ✔ Mysterious Shrine "Some are weakened while one grows strong": +5 to one attribute, -1 to others.
- ✔ Mystic: Lose all gold in inventory except one, gain 700 experience points.
- ✔ Ornate Shrine: Lose mana, gain Holy Bolt levels if not already maxed out at level 15.
- ✔ Purifying Spring: Restores one mana point per drink.
- ✔ Quiet Shrine "The essence of life flows from within": +2 vitality.
- ✔ Religious Shrine "Time cannot diminish the power of steel": Restores all items to full durability.
- ✔ Sacred Shrine "Energy comes at the cost of wisdom": Lose mana, gain levels of charged bolt if not already maxed out at level 15.
- ✔ Secluded Shrine "The way is made clear when viewed from above": Gives map of current level.
- ✔ Spiritual Shrine "Riches abound when least expected": Gives a small amount of gold to each open spot in your inventory.
- ✔ Spooky Shrine (multi): All other players get hit points restored.
- ✔ Stone Shrine "The Power of mana refocused renews": Restores charges in staves.
- ✔ Tainted (multi) Produces a random shrine effect on one of the other players in the game.
- ✔ Thaumatology Shrine "What was once opened is now closed": Re-fills chests on current level.
- ✔ Weird Shrine "The sword of justice is quick and sharp": +1 damage to all weapons in inventory. ■

TOMB RAIDER

MISSION ACCOMPLISHED

Το Tomb Raider, από τη στιγμή που παρουσιάστηκε (τέλη του 1996) μέχρι και σήμερα, βρίσκεται στην κορυφή των προτιμήσεων του κόσμου, καθώς διαθέτει ένα ιδιαίτερα πρωτότυπο gameplay. Οντας, ταυτόχρονα, ένα από τα πιο δύσκολα action παιχνίδια, έχει οδηγήσει τους περισσότερους παίκτες σε αναζήτηση tips και λύσεων. Επειδή, όμως, μέχρι αυτή τη στιγμή δεν υπάρχουν συγκεκριμένα tips, θα σας δώσουμε τη λύση του σε συνοπτική μορφή, σημειώνοντας κυρίως τα στάδια που θα πρέπει να τύχουν της ιδιαίτερης προσοχής σας. Οπως θα διαπιστώσετε και στη συνέχεια, το παιχνίδι είναι μακροσκελές και μία συνοπτική λύση δεν χωρά σε ένα τεύχος. Συνεπώς, το δεύτερο μέρος της θα βρείτε στο "PC Master" Μαΐου.

Του Αργύρη Γιαγιά
argiris@compulink.gr



Level 1: The Caves

Μπαίνοντας στις σπηλιές ο πρώτος κίνδυνος που θα αντιμετωπίσετε είναι τα δηλητηριώδη βέλη. Κινηθείτε γρήγορα κατά μήκος των τοίχων, ώστε να μην τραυματιστείτε. Συνεχίστε στο κεντρικό μονοπάτι μέχρι να βρείτε ένα δωμάτιο με δύο γέφυρες. Μόλις μπείτε στο δωμάτιο κοιτάξτε δεξιά σας και βρείτε τις πατημασιές που οδηγούν περιμετρικά του δωματίου. Ακολουθήστε τες και περάστε από τις δύο γέφυρες. Πηγαίνετε προς την πόρτα που υπάρχει στην άλλη άκρη του δωματίου. Πηδήξτε πάνω από το χάσμα που θα βρείτε στο επόμενο δωμάτιο και κατεβείτε τα σκαλιά. Στο κάτω μέρος θα πρέπει να αντιμετωπίσετε μερικούς λύκους και στη συνέχεια να πατήσετε το πλήκτρο για να ανοίξει η πόρτα με το χρονοδιακόπτη. Περάστε γρήγορα από αυτή και ανεβείτε τα σκαλιά αποφεύγοντας και πάλι τα δηλητηριώδη βέλη. Αφού κινηθείτε στο δωμάτιο, κατεβείτε στον κάτω χώρο πέφτοντας μέσα από την τρύπα στο έδαφος και βρείτε το διακόπτη στο τέλος του διαδρόμου. Αυτός ανοίγει τις μεγάλες πόρτες στο τέλος της χαράδρας. Περάστε μέσα από αυτές για να ολοκληρώσετε το level.





Level 2: City of Vilcabama

Στο ξεκίνημα του level, πηγαίνετε αριστερά μέσα σε ένα μεγάλο δωμάτιο και βρείτε έναν διακόπτη με μία πόρτα δίπλα του. Δίπλα της υπάρχει ένα πέτρινο μπλοκ που θα πρέπει να μετακινήσετε, ώστε να περάσετε στο δωμάτιο που περιέχει μία κρυμμένη χρυσή κούκλα και ένα ασημένιο κλειδί. Αφού πάρετε και τα δύο αντικείμενα, επιστρέψτε στο κεντρικό δωμάτιο και χρησιμοποιήστε το κλειδί για να ανοίξετε την πόρτα με το κουτί-κλειδαριά δίπλα σε αυτή. Περάστε από την πόρτα και κατευθυνθείτε στο τέλος του διαδρόμου. Πηγαίνετε στην πόρτα που βρίσκεται δεξιά. Θα βρεθείτε σε ένα δωμάτιο με μία πισίνα και πολύ φαρδιά σκαλοπά-

τια. Ανεβείτε σε αυτά γύρω-γύρω από την πισίνα, μέχρι να φθάσετε στο πιο ψηλό σημείο. Πατήστε το διακόπτη που θα βρείτε εκεί και πιέστε το πάνω μέρος του ναού. Κατεβείτε στο επίπεδο του εδάφους και περάστε μέσα από τη νέα πόρτα που έχει εμφανιστεί. Επαναλάβετε την ανωτέρω διαδικασία και περάστε μέσα από τη μεσαία πόρτα. Αφού περάσετε και από αυτή και τραβήξετε το μοχλό που βρίσκεται στο τέλος του μονοπατιού, επιστρέψτε στο ναό και περάστε μέσα από την τελική πόρτα. Ο πρώτος κίνδυνος που θα αντιμετωπίσετε περνώντας μέσα από την τρίτη πόρτα είναι μία σειρά από τρεις κοφτερές λεπίδες. Στο τέλος αυτής της δοκιμασίας, τραβήξτε το μοχλό που θα βρείτε και ετοιμαστείτε για κολύμπι. Περάστε μέσα από το νερό και τραβήξτε το διακόπτη που θα βρείτε στο πάνω μέρος των σκαλοπατιών. Επιστρέψτε στο επίπεδο που βρισκόταν η πισίνα και βάλτε το χρυσό αγαλματάκι στο κουτί-κλειδαριά. Μπείτε και πάλι μέσα στην πισίνα και κολυμπήστε μέχρι το μυστικό πέρασμα. Βγείτε από το νερό και τραβήξτε το διακόπτη για να ανοίξετε την πόρτα-πύλη και, στη συνέχεια, μέσα από την πισίνα, κατευθυνθείτε προς την τελική έξοδο.

Level 3: Lost Valley

Ξεκινάτε το level μέσα σε ένα ποτάμι που σας οδηγεί σε έναν καταρράκτη, ενώ μέσω αυτού πέφτετε σε μία λίμνη. Βγείτε από το νερό και σκοτώστε τους λύκους που θα βρείτε στις όχθες της λίμνης. Κατευθυνθείτε προς τη μεριά με τον βραχώδη τοίχο και, αφού σκοτώσετε μερικούς λύκους, ανεβείτε τον τοίχο που θα σας οδηγήσει σε μία πράσινη κοιλάδα με δεινόσαυρους. Σε αυτή την περιοχή θα πρέπει να βρείτε τρεις κυλίνδρους-γρανάζια, προκειμένου να θέσετε σε λειτουργία μία μηχανή που βρίσκεται στην αρχή του level. Ξεκινήστε ψάχνοντας όλες τις σπηλιές και τους καταρράκτες για να βρείτε μία λίμνη με μυστικό πέρασμα. Οταν τη βρείτε, μπείτε σε αυτή και στην άλλη όχθη θα βρείτε το πρώτο γρανάζι. Εν συνεχεία, εντοπίστε το κρυφό τούνελ σε έναν τοίχο προς το τέλος της κοιλάδας και σκαρφαλώστε μέχρι αυτό. Ακολουθήστε το και





θα φθάσετε στη μία άκρη της κομμένης γέφυρας. Εδώ θα πρέπει να πηδήξετε στην άλλη άκρη, αλλά, καθώς είναι αρκετά δύσκολο, καλό είναι να σώσετε το παιχνίδι προτού το επιχειρήσετε. Στην άλλη άκρη της γέφυρας θα βρείτε το δεύτερο γρανάζι. Πηγαίνετε πάλι προς το τέλος της κοιλάδας. Μπείτε στο κτίριο και βρείτε τον καταρράκτη. Στον πάτο της λίμνης που καταλήγει ο καταρράκτης βρίσκεται το τρίτο γρανάζι. Αφού πλέον τα έχετε μαζέψει, κατευθυνθείτε προς τον αρχικό καταρράκτη μέσα στον οποίο ξεκίνησε το level και σκαρφαλώστε στα βράχια που βρίσκονται στα αριστερά του. Οταν φθάσετε στο πάνω μέρος του καταρράκτη, κινηθείτε αντίθετα από την πορεία του ποταμού, πηδώντας από τη μία όχθη στην άλλη. Οταν τα καταφέρετε, θα φθάσετε σε μία μικρή γέφυρα. Περάστε την και βάλτε τους τρεις κυλίνδρους στη μηχανή που θα βρείτε στους τοίχους. Αφού το κάνετε, τραβήξτε το μοχλό και θα ανοίξει ένα μικρό φράγμα γεμίζοντας μία παράλληλη κοίτη του ποταμού. Κολυμπήστε μέσα από το νέο τούνελ νερού και βγείτε στην άλλη άκρη του από την τρύπα που υπάρχει στην οροφή. Επιστρέψτε στον καταρράκτη από όπου ξεκίνησε το level, μπείτε στη λίμνη





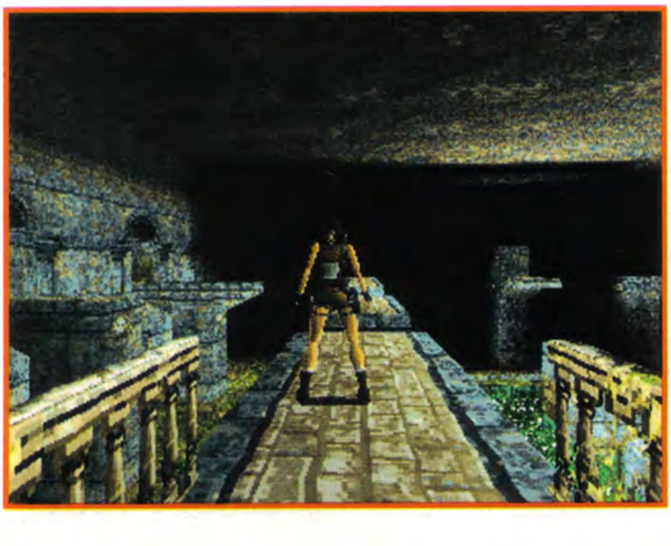
και περάστε μέσα από τη μυστική πόρτα που θα βρείτε σε αυτή, στο σημείο που πέφτει ο καταρράκτης.

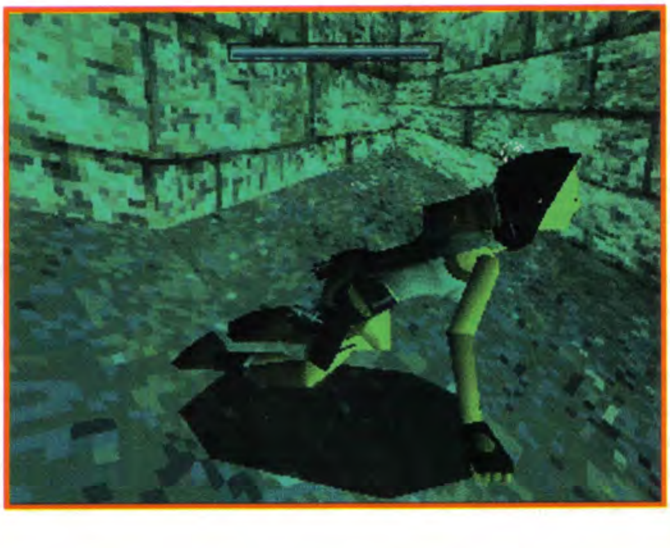
Level 4: Tomb of Qualopec

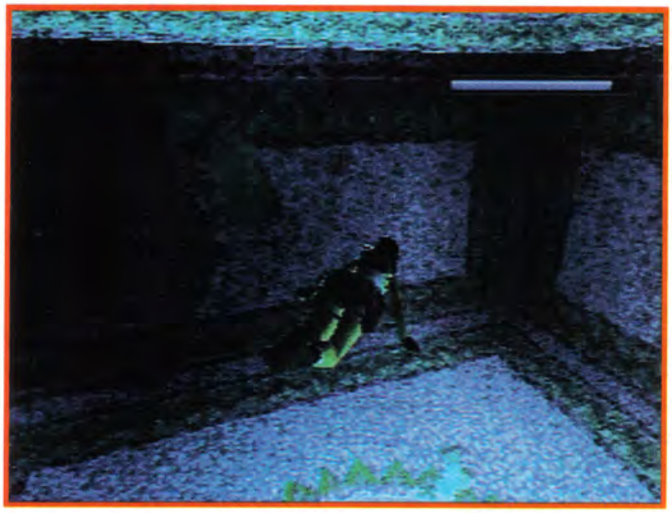
Ξεκινήστε αυτό το level κάνοντας click πάνω στο μοχλό που θα βρείτε και αμέσως, μέσω μιας ράμπας, θα κυλήσετε στο κεντρικό δωμάτιο. Εκεί θα έχετε τη δυνατότητα να δείτε το Scion, αλλά προς το παρόν δεν θα μπορείτε να το πάρετε. Τραβήξτε το μοχλό στο κεντρικό δωμάτιο και θα ανοίξει μία από τις πόρτες. Μέσα από αυτήν θα έρθουν δεινόσαυροι, γι' αυτό να είστε έτοιμοι. Μόλις περάσετε μέσα από αυτήν, θα βρεθείτε σε μία τετραπλή διασταύρωση. Καθεμία από αυτές οδηγεί σε ένα διαφορετικό παζλ που, αφού λύσετε, θα ανοίγει ένα από τα τρία κομμάτια-πύλες που εμπόδιζαν την είσοδο που προαναφέραμε. Στο πρώτο παζλ θα πρέπει να μετακινήσετε δύο μεγάλους πέτρινους κύβους, πίσω από τους οποίους βρίσκεται ο πρώτος μοχλός. Εδώ θα πρέπει να προσέξετε, επειδή, προτού πλησιάσετε σε αυτόν, παρεμβάλλεται ένα κομμάτι πατώματος που δεν είναι σταθερό και, αν το πατήσετε, θα βρεθείτε στο λάκκο με τις λόγχες. Το δεύτερο παζλ απαιτεί να μετακινήσετε δύο τεράστιες κολόνες μέσω των ειδικών μοχλών. Θα πρέπει να τις τοποθετήσετε έ-



τσι, ώστε να μπορέσετε να πηδήξετε από τη μία στην άλλη και να φθάσετε στο άλλο μέρος της αίθουσας, όπου υπάρχει ο δεύτερος σημαντικός μοχλός. Σημειωτέον ότι για να λύσετε αυτό το παζλ θα χρειαστεί να κάνετε αρκετές φορές το γύρο του δωματίου. Η λύση του τρίτου παζλ απαιτεί περισσότερο ικανότητα στη μάχη παρά στην επίλυση γρίφων. Αφού πέσετε σε έναν λάκκο γεμάτο λύκους και τους σκοτώσετε, αρκεί να μετακινήσετε έναν πέτρινο κύβο για να φθάσετε στον τελικό διακόπτη. Εχοντας λύσει και τα τρία παζλ, επιστρέψτε στην κεντρική αίθουσα και θα δείτε ότι πλέον η είσοδος προς το δωμάτιο με το Scion έχει ανοίξει. Μπείτε και πάρτε το από το βάθρο όπου βρίσκεται. Θα γίνει ένας μικρός σεισμός και θα πέφτουν κομμάτια από τον τοίχο, αλλά δεν θα πρέπει να ανησυχείτε. Επιστρέψτε στη σπηλιά από την οποία είχατε μπει στην αίθουσα και στη συνέχεια πηγαίνετε και πάλι στη λίμνη με τον καταρράκτη, την οποία είχατε βρει στην αρχή του προηγούμενου level. Βγαίνοντας από τη λίμνη, θα πρέπει να νικήσετε σε μία μονομαχία έναν χαρακτήρα ονόματι Larsen. Εάν τον νικήσετε, θα εμφανιστεί το φιλ-









μάκι τέλους της πρώτης ενότητας και επιπλέον θα περάσετε στην επόμενη.

Level 5: St Francis' Folly

Ξεκινήστε το level σκοτώνοντας τα λιοντάρια που θα έρθουν καταπάνω σας. Για να ανοίξει η πόρτα που βρίσκεται στο βάθος θα πρέπει να μετακινήσετε τους δύο πέτρινους κύβους, τον καθένα στα δεξιά από το αντίστοιχο σύμβολο. Περάστε μέσα από την πόρτα που θα ανοίξει και θα βρεθείτε σε μία αίθουσα. Σκοτώστε και τους δύο πιθήκους που θα σας επιτεθούν και τραβήξτε και τους δύο μοχλούς που θα βρείτε για να ανοίξει η πόρτα στον πάνω όροφο της αίθουσας. Βγείτε από το κτίριο και επιστρέψτε στους πέτρινους κύβους με τα σύμβολα, έξω από αυτήν. Μετακινήστε έναν από αυτούς προς την κατεύθυνση του κτιρίου και ανεβείτε πάνω του. Από εδώ πηδήξτε προς την πλησιέστερη κολόνα και συνεχίστε με τον ίδιο τρόπο (από κολόνα σε κολόνα) φθάνοντας στο πλατύσκαλο που υπάρχει λίγο πριν από το ταβάνι της αίθουσας. Κινηθείτε κατά μήκος αυτού για να φτάσετε σε μία πόρτα μέσω της οποίας θα βρεθείτε σε μία αίθουσα με τέσσερις μοχλούς. Ο καθένας από αυτούς ανοίγει μία πόρτα που οδηγεί σε μία διαδρομή, στο τέλος της οποίας θα βρείτε ένα κλειδί που θα χρησιμοποιήσετε στην κεντρική πόρτα στο τέλος του level. Στο πρώτο δωμάτιο θα πρέπει να κινηθείτε έτσι, ώστε να αποφύγετε τα γιγαντιαία σπαθιά που θα πέφτουν από το ταβάνι.



Στην είσοδό σας στο δωμάτιο δεν θα έχετε πρόβλημα, αλλά κατά την έξοδο θα πρέπει να κινηθείτε πολύ προσεκτικά. Ο καλύτερος τρόπος να μετακινείστε είναι να κάνετε μικρά βήματα κάθε φορά. Στο δεύτερο δωμάτιο θα πρέπει να αποφύγετε ένα γιγάντιο σφυρί, κάτι που θα γίνει αν σταθείτε στη σκιά του. Στη συνέχεια, σκαρφαλώστε και σταθείτε στην άκρη του περβαζιού. Πηδήξτε και πιαστείτε στην άλλη άκρη, όπου θα βρείτε και το δεύτερο κλειδί. Στο τρίτο δωμάτιο θα πρέπει να αποφύγετε μία κινούμενη μπάλα πηδώντας την κατάλληλη στιγμή σε ένα λάκκο και αφήνοντάς την να περάσει από πάνω σας. Αφού η μπάλα φθάσει στην άλλη άκρη, θα βρείτε το κλειδί στο σημείο από όπου αυτή ξεκίνησε. Στο τελευταίο δωμάτιο θα πρέπει να κολυμπήσετε στο βάθος ενός υπονόμου. Εκεί θα βρείτε έναν διακόπτη για να τραβήξετε και το κρυμμένο κλειδί. Θα είναι κάπως δύσκολο να το πάρετε λόγω του περιορισμένου οξυγόνου. Οταν θα έχουν μαζευτεί όλα τα κλειδιά, κατεβείτε στο κεντρικό δωμάτιο και βγείτε από την κεντρική είσοδο. Η συνέχεια στο επόμενο τεύχος... ■



Εχετε εκφράσει επανειλημμένως, μέσω των γραμμάτων σας, την επιθυμία να εμπλουτιστεί η στήλη "GameNet" από πλευράς περιεχομένου. Οπως διαπιστώνετε, λοιπόν, από αυτόν το μήνα... διπλασιαστήκαμε, έχοντας πλέον στη διάθεσή μας τέσσερις ολόκληρες σελίδες για να τα λέμε! Ελπίζουμε η ανανεωμένη στήλη μας να σας αφήσει απόλυτα ικανοποιημένους. Βέβαια, περιμένουμε πάντα την ενεργό συμμετοχή σας στη διαμόρφωσή της, με τις απόψεις, τις προτάσεις και τις απορίες σας σχετικά με το Δίκτυο των games!

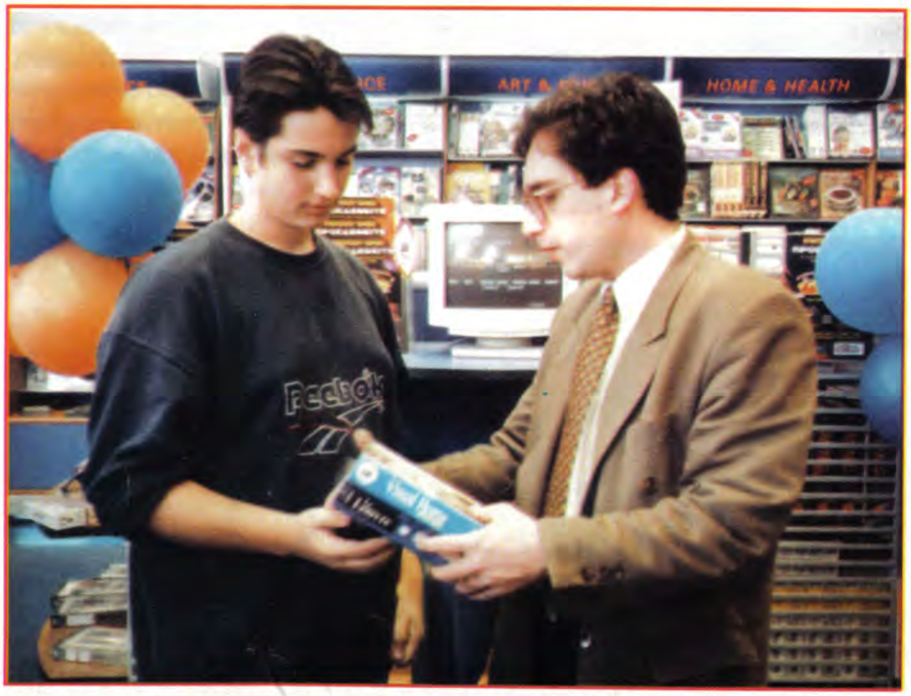
**Από τον Βαγγέλη Κράτσα
Vantor, the Lonely Traveller**

ΠΙΝΑΚΑΣ 1 - WARCRAFT II

Ομάδα 5	7 αγώνες	17 βαθμοί
Ομάδα 1	6 αγώνες	16 βαθμοί
Ομάδα 3	6 αγώνες	16 βαθμοί
Ομάδα 2	6 αγώνες	14 βαθμοί
Ομάδα 6	5 αγώνες	13 βαθμοί
Ομάδα 7	5 αγώνες	11 βαθμοί
Ομάδα 8	5 αγώνες	11 βαθμοί
Ομάδα 10	7 αγώνες	4 βαθμοί
Ομάδα 9	6 αγώνες	3 βαθμοί
Ομάδα 4	7 αγώνες	1 βαθμός

ΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ ΜΑΣ

Συναρπαστικές ήταν οι μάχες που δόθηκαν στα δύο on-line τουρνουά του GameNet, τα οποία ολοκληρώθηκαν με απόλυτη επιτυχία με τους δύο μεγάλους τελικούς που έλαβαν χώρα στις 15 Μαρτίου, στο κατάστημα Multirama-Γερμανός της Λεωφόρου Βουλιαγμένης. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά, ξεκινώντας από το διαγωνισμό του Warcraft II.



Ο tiger (Παναγιώτης Γκιόκας) ενώ παραλαμβάνει το πρώτο βραβείο του τουρνουά στο Warcraft II, από τον κ. Γιάνναρη του Multirama.

ΤΟΥΡΝΟΥΑ WARCRAFT II

Λίγο πριν από το τέλος της πρώτης φάσης, η βαθμολογία είχε όπως αναπαρίσταται στον Πίνακα 1.

Οπως διαπιστώνετε, η μάχη ήταν ιδιαίτερα σκληρή (μην ξεχνάμε πως η νίκη έδινε 3 βαθμούς, η ήττα 1 και η μη εμφάνιση 0, οπότε τα ανωτέρω αποτελέσματα ήταν εύκολο να ανατραπούν μέχρι την ολοκλήρωση και των οκτώ συνολικά αγώνων που έπρεπε να δώσει κάθε ομάδα κατά τη διάρκεια της προκριματικής φάσης). Ας δούμε, λοιπόν, τι έγινε από το σημείο αυτό και μετά, παρακολουθώντας βήμα προς βήμα τους τελευταίους αγώνες της πρώτης φάσης.

8-9: Η ομάδα 8 κέρδισε χωρίς αγώνα, μια και η 9 δεν προσήλθε για να αγωνιστεί.

2-3: Ο bpulse από την 2 κέρδισε τον cyber ο οποίος, αν και προσπάθησε, έμεινε γρήγορα χωρίς χρυσό (πίστα: Oil is the Key). Σε αυτόν τον πολύ σημαντικό αγώνα, που ουσιαστικά έκρινε την τύχη της ομάδας 3, η οποία μέχρι εκείνη τη στιγμή διατηρούσε πολλές πιθανότητες κατάκτησης της πρώτης θέσης, ο bpulse μάλιστα παραλίγο να μην έπαιζε, διότι την ώρα του αγώνα βρισκόταν σε meeting στη δουλειά του!

6-7: Η ομάδα 6 κέρδισε χωρίς αγώνα, μια και ο άτυχος xavier, που είχε προσέλθει εκείνη τη βραδιά να αγωνιστεί από την ομάδα 7, δεν είχε εγκαταστημένο το Warcraft λόγω προβλημάτων στο PC του...

1-7: Ο poromenos από την ομάδα 1 πέτυχε συντριπτική νίκη εναντίον του xavier, καθαρίζοντας γρήγορα τον αγώνα στην πίστα Mine in the Center.

6-8: Ο rigger από την ομάδα 6 κατατρόπωσε με σχετική ευκολία τον dramian στο Plains of Snow, ακολουθώντας την τακτική της γρήγορης επίθεσης.

5-7: Στον αγώνα αυτόν, που έγινε στην πίστα River Fork, ο subzero από την ομάδα 5 αιφνιδίασε τον barabas πραγματοποιώντας επίθεση με δράκους και κέρδισε το παιχνίδι χωρίς δυσκολία, αφού ο αντίπαλός του είχε αμελήσει να φτιάξει αρκετούς τοξότες.

2-10: Η ομάδα 10 δεν εμφανίστηκε και ως εκ τούτου η 2 κέρδισε χωρίς αγώνα.

3-8: Ο cyber (3) επιτέθηκε αμέσως μετά

τη λήξη της ανακωχής με level 5 Ogres, βρίσκοντας απροετοίμαστο τον falcon που αναγκάστηκε να εγκαταλείψει (πίστα Plains of Snow).

4-9: Οι δύο ομάδες, προφανώς απογοητευμένες από τη χαμηλή βαθμολογία τους, επέλεξαν να ασχοληθούν με άλλα πράγματα την ώρα που είχε προγραμματιστεί η διεξαγωγή του αγώνα τους...

1-6: Ο τελευταίος αγώνας έμελλε να είναι και ο πιο αποφασιστικός, αφού η νικήτρια ομάδα θα ήταν αυτή που θα κέρδιζε την προκριματική φάση του διαγωνισμού! Στη σκληρή αυτή μάχη, όμως, ο poromenos και ο warlord της ομάδας 1 άργησαν κάπως να αναπτυχθούν και, τελικά, υπέκυψαν στην ανωτερότητα των αντιπάλων τους tiger και rigger της ομάδας 6 (πίστα Skull Isle). Ετσι, η ομάδα 6 ανακηρύχθηκε πανηγυρικά νικήτρια του διαγωνισμού. Το μόνο που έμενε να δούμε ήταν πώς θα μοιράζονταν τα δώρα ανάμεσα στα μέλη της κατά τη διάρκεια της τελικής φάσης.

Η τελική βαθμολογία της προκριματικής φάσης του διαγωνισμού (σε 8 αγώνες) παρατίθεται στον πίνακα 2.

(Σημείωση: Αναφέρουμε τα nicknames που χρησιμοποιούν οι παίκτες στο GameNet, με τα οποία είναι άλλωστε περισσότερο γνωστοί, και όχι αναγκαστικά τα κανονικά user-ids που έχουν δηλώσει κατά την εγγραφή τους στην CompuLink.)



Οι δύο νικητές του τουρνουά του Warcraft II σε μία αναμνηστική φωτογραφία.



Ο δεύτερος του Warcraft II contest, Franky (Φραγκίσκος Μαρκατάτος).

Τα αποτελέσματα αυτά αρκούν για να καταλάβει κάποιος πόσο ενδιαφέρον υπήρξε το τουρνουά, αφού τα πάντα κρίθηκαν κυριολεκτικά την τελευταία στιγμή, καμία ομάδα δεν έμεινε αήττητη μέχρι τέλους, ενώ τέσσερις συνολικά ομάδες συνωστίσθηκαν στη δεύτερη θέση της κατάταξης!

Στον πρώτο από τους δύο ημιτελικούς που ακολούθησαν μεταξύ πλέον των παικτών της νικήτριας ομάδας και μόνο, ο franky επιτέθηκε γρήγορα με πολλούς gryphon riders και, μολονότι αρχικά συνάντησε αντίσταση από τους τοξότες και τους μάγους του rigger, κατάφερε τελικά να επιβληθεί (πίστα Spiral). Στο τέλος του αγώνα αυτού, ο franky είχε πετύχει 72 kills και 10 razings (αντίπαλα, δηλαδή, κτίσματα

ΠΙΝΑΚΑΣ 2-WARCRAFT II

ΤΕΛΙΚΗ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ Α' ΦΑΣΗΣ

Ομάδα 6 (ppanther/tiger/franky/rigger)	8 αγώνες	22 βαθμοί
Ομάδα 1 (poromenos/warlord/mavra/vagstrat)	8 αγώνες	20 βαθμοί
Ομάδα 2 (kerk/panoramix/observer/bpulse)	8 αγώνες	20 βαθμοί
Ομάδα 3 (warman/pis/mmind/cyber)	2 αγώνες	20 βαθμοί
Ομάδα 5 (bond/subzero/morgan/nivaspip)	8 αγώνες	20 βαθμοί
Ομάδα 8 (dramian/falcon/akrolimn/predator)	8 αγώνες	16 βαθμοί
Ομάδα 7 (xavier/barabas/simitis/indigo)	8 αγώνες	13 βαθμοί
Ομάδα 10 (pafi/johnnies/them/dhalsim/spyman/marsall)	8 αγώνες	4 βαθμοί
Ομάδα 9 (darksheer/indiana/zerocool/apstam)	8 αγώνες	3 βαθμοί
Ομάδα 4 (cast4/piranhas/thiva/zombie)	8 αγώνες	1 βαθμός

που είχε κατορθώσει να καταστρέψει), ενώ ο rigger 25 kills και κανένα razing.

Ο δεύτερος ημιτελικός υπήρξε σίγουρα ο πιο συγκλονιστικός αγώνας που έχω παρακολουθήσει ποτέ στο GameNet. Επειτα από 45 λεπτά αγωνιώδους παιχνιδιού, ο tiger κατάφερε να κερδίσει τον ppanther και να προκριθεί και αυτός στον μεγάλο τελικό. Ενδεικτικά της συναρπαστικής μάχης είναι και τα στατιστικά των δύο παικτών, αφού ο tiger είχε στο ενεργητικό του συνολικά 92 kills και 13 razings, ενώ ο ηττημένος ppanther 115 kills και 11 razings!

Στον μικρό τελικό του τουρνουά, ο ppanther, κουρασμένος ή ίσως και απογοητευμένος από την ήττα του στον ημιτελικό, δεν αγωνίστηκε, αφήνοντας αμαχητί την τρίτη θέση στον αντίπαλό του rigger. Ο μεγάλος τελικός ανάμεσα στους tiger και franky (ο δεύτερος ήρθε μάλιστα από το Ηράκλειο Κρήτης στην Αθήνα ειδικά για τη συμμετοχή του σε αυτόν) ήταν ένας τελικός με όλη τη σημασία της λέξης. Εντονες συγκινήσεις, θεατές που ζούσαν μαζί με τους παίκτες κάθε στιγμή του αγώνα και εναλλαγές στην πρωτοπορία υπήρξαν τα κύρια χαρακτηριστικά του. Τελικά, ο tiger κατάφερε να επιβληθεί με συνολικό σκορ 10.770 έναντι 8.980 του franky, τα δε αναλυτικά στατιστικά των παικτών στο τέλος του αγώνα ήταν:



Οι δύο νικητές του Duke Nukem 3D contest. Δεξιά ο them (Λουκάς Σταυρίδης) και αριστερά ο macedon (Κώστας Θεοδωρίδης).

Tiger: *Units 184, Buildings 71, Gold 188.360, Lumber 37.725, Oil 15.800, Kills 106, Razings 1.*

Franky: *Units 127, Buildings 43, Gold 185.270, Lumber 30.000, Oil 17.000, Kills 87, Razings 12.*

Μετά τη λήξη του τελικού ακολούθησε τρικούβερτο γλέντι στο εστιατόριο "Πλάτανος" της Καλλιθέας, το οποίο σημειωτέον ανήκει σε παίκτη του GameNet που έλαβε μάλιστα μέρος και στο διαγωνισμό. Πρόκειται για τον αγαπητό σε όλους Captain Kerk, ο οποίος προτιμά να γράφει ανορθόγραφα το nickname του, εμπνευσμένο από το γνωστό ήρωα της σειράς Star Trek, ώστε να καταλαβαίνουν όλοι βλέποντάς το από πού προέρχεται.

ΠΙΝΑΚΑΣ 3 - DUKE NUKEM

1	macedon	24 βαθμοί
1	gus	24 βαθμοί
3	them	18 βαθμοί
4	soyrtz	16 βαθμοί
5	thiva	6 βαθμοί
6	takiscgr	3 βαθμοί
6	mmind	3 βαθμοί
8	albatrho	1 βαθμός
8	barabas	1 βαθμός
10	johnnies	0 βαθμοί
10	ppanther	0 βαθμοί

ΤΟΥRNΟΥΑ DUKE NUKEM

Στο τουρνουά του Duke Nukem 3D, τα αποτελέσματα μετά το τέλος της πρώτης φάσης αναπαρίστανται στον Πίνακα 3.

Οι δύο πρώτοι της προκριματικής φάσης, macedon και gus, τελείωσαν αήττητοι και τους 6 αγώνες. Ολα έδειχναν πως ο τελικός θα λάμβανε χώρα μεταξύ αυτών των δύο, όπου θα τους δινόταν η ευκαιρία να αναμετρηθούν για την πρώτη θέση. Ομως, η συνέχεια επιφύλασσε πολλές εκπλήξεις και απρόοπτα... Στον πρώτο από τους δύο ημιτελικούς, ο them νίκησε τον gus σε έναν αγώνα γκραν-γκινιόλ, με σκορ 10-9!!! Ετσι, ο gus δέχτηκε την πρώτη του ήττα στον πιο καθοριστικό ίσως αγώνα, αυτόν που θα τον έστελνε, αν κέρδιζε, στον μεγάλο τελικό. Στον δεύτερο ημιτελικό δεν είχαμε εκπλήξεις, καθώς ο macedon επιβλήθηκε με χαρακτηριστική άνεση εναντίον του soyrtz, κερδίζοντάς τον με το εντυπωσιακό σκορ 10-0!

Στον μικρό τελικό, ο gus κέρδισε τον soyrtz με 20-3, κατακτώντας την τρίτη θέση του διαγωνισμού. Εμενε μόνο ο μεγάλος αγώνας ανάμεσα στον macedon και τον them για την κατάκτηση της πρώτης θέσης. Ο macedon, ο οποίος σημειωτέον ανήκει στους "ώριμους ηλικιακά" παίκτες του GameNet, δάσκαλος στο επάγγελμα και ρεμπέτης τις ελεύθερες ώρες του, ήρθε με το τρένο από τη Θεσσαλονίκη για τον τελικό, δείχνοντας άνετος και έτοιμος να κατατροπώσει έναν ακόμα αντίπαλό του. Ο them, 15 μόλις χρόνων, έδειχνε ελαφρά τρακαρισμένος πριν από την έναρξη του αγώνα, η συνέχεια όμως απέδειξε ότι τα πράγματα δεν ήταν ακριβώς έτσι. Αυτό γιατί και ο macedon έχασε για πρώτη και μοναδική φορά στον πιο καθοριστικό αγώνα και, μάλιστα, με το συντριπτικό 20-0!!! Ο them, λοιπόν, αναδείχθηκε ο πρώτος των πρώτων στο τουρνουά του Duke Nukem 3D, ο δε macedon άφησε στη διάσκεψη του GameNet στην CompuLink ένα αριστουργηματικό μήνυμα, όπου εξηγεί τους... βαθύτερους λόγους της ήττας του. Αξίζει όντως να το διαβάσετε:

"Καταγγέλλουμε τους υπεύθυνους του διαγωνισμού ως υποκινούμενους από τα διαπλεκόμενα συμφέροντα με σκοπό την αλλοίωση του αποτελέσματος του τελικού του DUKE NUKEM 3D. Παρακάτω παραθέτουμε ακλόνητα στοιχεία και γεγονότα που καταμαρτυρούν του λόγου το αληθές.

Καταρχήν, ερχόμενος προς Αθήνα, έχασα το τυχερό μου βραχιόλι που φόραγα στο δεξί χέρι, κάτι που προσωπικά το αποδίδω σε σκοτεινούς κύκλους. Η αντίστροφη μέτρηση είχε αρχίσει...

Το τρένο δεν διέθετε φαγητό! Και 'κεί ακόμα βάλανε το χεράκι τους...

Μας είχαν υποσχεθεί πως στον τελικό θα υπάρχουν και μαζορέτες. Δεν είδα όμως ούτε μία, με αποτέλεσμα να επηρεαστώ ψυχολογικά και να μην μπορώ να αποδώσω... (Σημείωση συντάκτη: Ηταν να 'ρθει ο Πατρίκος, αλλά κάτι του έτυχε την τελευταία στιγμή.)

Στο παιχνίδι τώρα: Μας έβαλαν να παίξουμε όρθιοι, λες και ήμαστε τιμωρημένοι, γέροι άνθρωποι. Παίζεται το Duke στο όρθιο, βρε; Τι είναι, ποδόσφαιρο;

Ακριβώς πίσω μου υπήρχαν (σκόπιμα, υποθέτω) οι τζαμαρίες του καταστήματος, με αποτέλεσμα να μη βλέπω τίποτε στην οθόνη. Καταγγελία εναντίον του αρχιτέκτονα που είχε αναλάβει τη μελέτη βρίσκεται σε εκκρεμότητα.

Το πληκτρολόγιο ήταν περίεργο. Ανάμεσα στο CTRL και στο ALT είχε ένα ύποπτο πλήκτρο, με αποτέλεσμα:

- να μην είναι στη σωστή απόσταση τα υπόλοιπα πλήκτρα.

- να το πατάω κατά λάθος και να βγαίνουν τα Windows στη μέση της οθόνης.

ΤΟ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΤΕΡΟ: Δεν μας άφηναν να καπνίσουμε!!! Πώς να παίξεις Duke (φυσιολογικός άνθρωπος ων) χωρίς να καπνίσεις;

Να μην πούμε βέβαια ότι η επιλογή της πίστας ήταν αποτυχημένη και δεν προσφερόταν για deathmatch, ε; Ενα πέρασμα είχε και όποιος το 'πιανε είχε το πάνω χέρι (κάτι σαν τα Δερβενάκια).

Οπως καταλαβαίνει κανείς, δεν είχα καμία απολύτως ελπίδα να κερδίσω...

ΥΓ. 1. Οσοι νομίζουν ότι όλα αυτά είναι δικαιολογίες για την ήττα μου, έχουν απόλυτο δίκιο...

ΥΓ. 2. Χμμμ... ο νέος εξελίχθηκε τάχιστα... Πρέπει να τον συμμαζέψουμε :-)

ΥΓ. 3. Και του χρόνου (που λέει ο λόγος).

Με την επιφύλαξη παντός νομίμου δικαιώματός μου,

macedon".

LET'S FLY!

Μια και αρκετοί μας ζητάτε να δοκιμάσουμε περισσότερα Flight Simulations στο GameNet, είπαμε να... μη σας χαλάσουμε το χατίρι! Ετσι, λοιπόν, ξεκινάμε σε συνεργασία με τον goofy - τον πλέον αρμόδιο, ως γνωστόν, σχετικά με το θέμα, όντας administrator του Air Warrior στην CompuLink εδώ και χρόνια - ένα νέο τμήμα στο GameNet που θα είναι αποκλειστικά αφιερωμένο στις μάχες των αιθέρων! Από εσάς περιμένουμε να μας πείτε ποια παιχνίδια αυτού του είδους προτιμάτε (θα πρέπει, βέβαια, να υποστηρίζουν network play) ώστε να δώσουμε ιδιαίτερο βάρος (και να ετοιμάσουμε -γιατί όχι;- κάποιες... εκπλήξεις!) σε όσα αποδειχθούν τα πλέον δημοφιλή. Επίδοξοι πιλότοι, λοιπόν, ετοιμαστείτε: The game is afoot!



Αποψη από το εσωτερικό του Multirama Βουλιαγμένης, όπου διεξήχθησαν οι Μεγάλοι Τελικοί.



Από έναν μεγάλο τελικό δεν θα μπορούσαν να λείπουν και οι ωραίες παρουσίες...

ΣΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ

Ε, δεν φαντάζομαι να θέλετε κι άλλα γι' αυτόν το μήνα, έτσι; Τα είδατε όλα, μέχρι και ίντριγκες και διαπλεκόμενα συμφέροντα σας είχαμε. Από τον επόμενο μήνα όμως, ανάμεσα στα άλλα, έχουμε για εσάς κάτι σπέσιαλ: αρχίζουμε την παρουσίαση των παικτών του GameNet μέσα από τις σελίδες του "PC Master"! Ετσι, λοιπόν, όσοι είστε ήδη στο GameNet και βρίσκετε ενδιαφέρουσα την ιδέα, μπορείτε να μας στείλετε μία φωτογραφία σας και λίγα λόγια για τον εαυτό σας και τη σχέση σας με το GameNet (πότε μπήκατε και πού ακούσατε για πρώτη φορά να γίνεται λόγος για αυτό, πώς σας φαίνεται, ποια είναι τα υπέρ και τα κατά του, ποιες οι καλύτερες και οι χειρότερες στιγμές που έχετε ζήσει μέσα σε αυτό και οτιδήποτε άλλο νομίζετε). Μπορείτε να επικοινωνήσετε μαζί μας με επιστολή προς το PC MASTER (στο φάκελο θα πρέπει να αναγράφετε "για τη στήλη του GameNet") ή με e-mail στη διεύθυνση vantor@compulink.gr. Σας περιμένουμε, λοιπόν, να μας μιλήσετε... για εσάς!

Κλείνοντας την ανανεωμένη στήλη του GameNet, δεν θα πρέπει να παραλείψουμε να αναφέρουμε ότι στο CD-ROM που συνοδεύει το περιοδικό μας θα βρείτε στο "Ρεπορτάζ" video από τους τελικούς του τουρνουά αλλά και από το Internet Show του περασμένου μήνα. See you next month!

■

Role Playing Games

RAVENLOFT: Domains of Dread



Τόμος με σκληρό εξώφυλλο που δίνει νέα πνοή στον κόσμο του Ravenloft, μετατρέποντάς τον από βασίλειο του τρόμου σε ανεξάρτητο campaign. Νέοι κανόνες για τη δημιουργία καταχθόνιων χαρακτήρων των βασιλείων και επαλήθευση του φόβου είναι μερικά από αυτά που σας περιμένουν να τα ανακαλύψετε στο βιβλίο κανόνων του Ravenloft.

Βιβλίο κανόνων για Campaign/Για αρχάριους έως και προχωρημένους Dungeon Masters/Μάρτιος '97/Τιμή 9.250 δρχ.

MAGIC THE GATHERING: 5th EDITION



Magic The Gathering FIFTH EDITION

Η πέμπτη έκδοση του Magic με εντελώς καινούριες κάρτες αλλά και νέα εικονογράφηση σε πολλές παλιές. Διατίθεται σε decks των 60 καρτών και boosters των 15 καρτών.

Τιμή deck 3.000 δρχ. - Τιμή booster 1.000 δρχ./Μάρτιος '97.

MORTAL CONSEQUENCES



Είναι το επιστέγασμα της Τριλογίας Netheril, που τοποθετείται στην Arcane Age. Ακολουθεί τα βήματα του βάρβαρου Sunbright, καθώς πολεμά ενάντια σε έναν ξεχασμένο για πολύ καιρό εχθρό και βρίσκει τη χαμένη του αγάπη σε μια ασυνήθιστη θέση. Με την κατάρα να απειλεί τη Νεθεριανή Αυτοκρατορία, θα μπορέσει άραγε ο Sunbright να επιβιώσει και να φτιάξει καινούριο μέλλον για το λαό του;

Νουβέλα της σειράς Netheril, Τρίτο Βιβλίο/Μάρτιος '97/ Τιμή 2.500 δρχ.

BATTLETECH COUNTERSTRIKE



BATTLETECH

Το πρώτο expansion του καρτοπαίχνιδου Battletech της εταιρίας Wizards of the Coast! Βασισμένο στο δημοφιλές επιτραπέζιο παιχνίδι της εταιρίας FASA με τις μάχες των Mechs, το Counterstrike προσθέτει στο συλλεκτικό παιχνίδι με κάρτες Battletech νέα υπεροπλισμένα Battle Mechs, Mech μαχητές και μεγαλύτερη δύναμη πυρός. Διατίθεται σε boosters των 15 καρτών.



Τιμή booster 1.000 δρχ./ Μάρτιος '97.



HEROES OF DEFIANCE



Κακοποιοί, κατάσκοποι, μισθοφόροι ακόμη και kenders μπορούν να γίνουν οι προστάτες όσων κατατρέχονται! Περιλαμβάνονται κανόνες για να παίξετε τους γενναιότερους μαχητές της ελευθερίας του Fifth Age. Η περιπέτεια που περιέχει συνεχίζει το θρύλο των Δράκων της σειράς New Age, καθώς οι ήρωες ρίχνονται στη δοκιμασία να γκρεμίσουν από την εξουσία τον Μπλε Δράκο, Khellendros.

Συμπλήρωμα για τους Game Masters και τους παίκτες του Dragonlance: Fifth Age/Μάρτιος '97/ Τιμή 6.000 δρχ.

THE DAY OF THE TEMPEST



Το βιβλίο αυτό, δεύτερο της τριλογίας, συνεχίζει τις περιπέτειες των χαρακτήρων που γνωρίσαμε στη νουβέλα του 1996, The Dawning of New Age. Εφθασε η πιο σκοτεινή ώρα για τον κόσμο του Krynn, αλλά μια χούφτα ανθρώπων αρνούνται να παραδοθούν. Εμψυχωμένοι από τον φημισμένο μάγο Palin Majere και οπλισμένοι με ένα πανάρχαιο δόρυ, τολμούν να ορθώσουν το ανάστημά τους απέναντι στους Μεγάλους Αρχοντες των Δράκων. Ισως αυτή να είναι και η τελευταία τους πράξη θάρρους.

Νουβέλα/Μάρτιος '97/Τιμή 2.500 δρχ.

TALE OF THE COMET: AD&D





Σειρά ODYSSEY! Μαγεία και τεχνολογία πολεμούν σε αυτή την επική περιπέτεια όπου ανταμώνουν laser, ξίφη και μαγικά φίλτρα. Οντας κάτι περισσότερο από μια απλή περιπέτεια, περιέχει ενότητα με κανόνες για υψηλή τεχνολογία στο AD&D! Μπορεί να αποτελέσει μόνο του τον ακρογωνιαίο λίθο ενός campaign, όπως και να ενταχθεί σε ήδη υφιστάμενα.

Επέκταση κόσμου για αρχάριους έως πολύ έμπειρους Dungeon Masters/Μάρτιος '97/Τιμή 9.250 δρχ.

WAR

Τώρα και με μαλακό εξώφυλλο! Το War είναι ένα σαρωτικό έπος φιλοδοξιών, πάθους και συγκρούσεων, με background το παρασκήνιο της διαμάχης για εξουσία στην Anuirea που ακολούθησε το θάνατο του Αυτοκράτορα Michael Roele.

Νουβέλα/Μάρτιος '97/Τιμή 2.500 δρχ.

MYTHOS: THE DREAMLANDS



Προσθέτει νέα διάσταση στο παιχνίδι της εταιρίας Maosium με 200 ολοκαίνουριες κάρτες. Οι ερευνητές-παίκτες μπορούν να ταξιδέψουν πέρα από τον κανονικό κόσμο, μέσα σε ένα βασίλειο αφάνταστα τρομακτικό: τον κόσμο του ύπνου και των εφιαλτικών ονείρων.

Διατίθεται σε decks των 60 καρτών και boosters των 13 καρτών.

Τιμή τράπουλας 3.450 δρχ.



MAGIC THE GATHERING

Η ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ ΘΡΥΛΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Στο τέλος Μαρτίου κυκλοφόρησε στην Ελλάδα, ταυτόχρονα με τον υπόλοιπο κόσμο, η πέμπτη έκδοση του πιο συναρπαστικού παιχνιδιού με κάρτες, του Magic the Gathering. Πρόκειται για μία έκδοση που αναμενόταν με ενδιαφέρον, μια και κάθε φορά το παιχνίδι γίνεται πιο κατανοητό καθώς διάφορες κάρτες που επηρεάζουν αρνητικά την ισορροπία αφαιρούνται και πολλοί νέοι παίκτες μπορούν πια να αποκτούν κάρτες από παλαιότερες εκδόσεις, οι οποίες δεν κυκλοφορούν πλέον.



του Μίλτου Κύρκου

Magic the Gathering: Πέμπτη Εκδοση



Το Magic ανήκει στην κατηγορία των παιχνιδιών με συλλεκτικές κάρτες, σε αυτά δηλαδή που κάθε παίκτης χρησιμοποιεί κάθε φορά ένα μικρό μόνο μέρος της συλλογής του, ανάλογα με τους σκοπούς και τους αντιπάλους του. Το βασικό παιχνίδι (τώρα στην πέμπτη έκδοση) περιέχει περισσότερες από τετρακόσιες κάρτες, με εκπληκτικά σχέδια γνωστών καλλιτεχνών. Από αυτές, σε κάθε παιχνίδι ο παίκτης κατεβάζει μια τράπουλα με 60-80 κάρτες. Η λογική του παιχνιδιού είναι απλή, αλλά κρύβει μέσα της έναν δυναμισμό. Οι κάρτες περιέχουν γαίες (lands), όντα (creatures), μαγικά αντικείμενα και spells. Ο παίκτης τραβά κάρτες από την τράπουλά του και τις κατεβάζει στο τραπέζι. Οι lands κατεβαίνουν χωρίς δυσκολία και, αν στη συνέχεια ο παίκτης αντλήσει "δύναμη" από αυτές, μπορεί να κατεβάσει και το υπόλοιπο οπλοστάσιό του. Για παράδειγμα, ο παίκτης έχει κατεβάσει τρεις βάλτους (δίνουν μαύρη ενέργεια mana) και δύο δάση που δίνουν πράσινη ενέργεια. Στο γύρο του μπορεί να κάνει "tap", να ενεργοποιήσει δηλαδή τα lands του και να κατεβάσει κάποιο ον που απαιτεί τρία μαύρα. Το ον αυτό, παρέα με αντικείμενα κ.λπ., μπορεί να επιτεθεί στον αντίπαλο! Αυτός αμύνεται με τα δικά του όντα, ενώ παράλληλα δεκάδες spells καιροφυλακτούν για να διαλύσουν κάθε άμυνα. Το παιχνίδι έχει απλούς κανόνες αλλά τεράστιο βάθος. Οι συνδυασμοί των καρτών είναι απεριόριστοι, κάθε χρώμα από land δίνει τη δική του διάσταση (λευκοί-μπλε συνδυασμοί προσφέρουν άμυνα, μαύροι-κόκκινοι γρήγορη και ισχυρή επίθεση κ.λπ.), ενώ ο χρόνος παιξίματος των καρτών, η σωστή ισορροπία στην τράπουλα (τι να κάνει κανείς ένα πανίσχυρο ον, όταν δεν έχει lands να το κατεβάσει;) και η μελέτη είναι παράγοντες πολύ σημαντικοί για ένα σωστό παίξιμο. Η πέμπτη έκδοση περιέχει περισσότερες από 400 κάρτες και έρχεται μετά την έκδοση αρκετών συμπληρωματικών συλλογών να βάλει πάλι μια τάξη στο παιχνίδι που σε μερικά σημεία είχε ανατραπεί. Αυτό είναι πάρα πολύ λογικό αν σκεφτεί κάποιος πως οι συνδυασμοί των καρτών είναι άπειροι και μόνο με το feed back από χιλιάδες παίκτες δίνεται η δυνατότητα σε κάποιες ατέλειες να βγουν στην επιφάνεια. Σκοπός λοιπόν της έκδοσης είναι αφ' ενός να αποκαταστήσει την ισορροπία, και το καταφέρνει καταργώντας κάποιες πολύ ισχυρές κάρτες και αλλάζοντας πολλές από τις πιο απλές και συνηθισμένες, και αφ' ετέρου να βοηθήσει αυτούς που



τους αρέσει να παίρνουν δύο-τρία βασικά πακέτα να έχουν ανταγωνιστική τράπουλα.

Στη συγκεκριμένη έκδοση περιέχονται κάρτες από τις συλλογές που έχουν καταργηθεί Ice Age, Fallen Empires, Homelands αλλά και μερικές σπάνιες όπως οι Arabian, Antiquities, Legends, Dark.

Ενα από τα πιο όμορφα στοιχεία του Magic είναι οι πανέμορφες εικόνες που κοσμούν τις κάρτες του. Τώρα, περισσότερες από τις μισές κάρτες έχουν νέες εικόνες, σε μια προσπάθεια ανανέωσης αλλά και ταύτισης μορφής και περιεχομένου. Επίσης, το κείμενο έχει γίνει πιο απλό, κατανοητό αλλά και ζωντανό, ατμοσφαιρικό. Σε πολλές κάρτες χρησιμοποιούνται αποσπάσματα από τη λογοτεχνία με συναρπαστικό αποτέλεσμα. Φυσικά, δεν λείπει και το χιούμορ, μια και -ας μην ξεχνιόμαστε- πρόκειται για παιχνίδι!





Magic the Gathering: The Computer Game!

Πρόσφατα κυκλοφόρησε από τη Microprose το Magic για υπολογιστή. Με περισσότερες από 400 κάρτες της τέταρτης έκδοσης, με συμπληρώματα που προσφέρουν νέες, μοναδικές κάρτες και υπέροχη εικονογράφηση είναι ένας πολύ καλός τρόπος να μάθει κάποιος το παιχνίδι ή να δοκιμάσει εκ του ασφαλούς τις ιδέες του στην κατασκευή των τραπουλών του. Σε επόμενο τεύχος θα δούμε πιο αναλυτικά τα προτερήματα και μειονεκτήματά του - ως πρόγευση μόνο, φαίνεται πως το PC είναι λίγο φοβισμένο και τρομάζει εύκολα! Μόλις δει μια ισχυρή κάρτα εξαντλεί τα όπλα του χωρίς να περιμένει κάποια δυσκολότερη κίνηση ή άλλους συνδυασμούς.

Star Wars: Και εδώ, μια νέα έκδοση!

Με μεγάλη χαρά οι φανατικοί του Star Wars υποδέχτηκαν την επανέκδοση της θρυλικής ταινίας του Lucas με νέα εφέ και ήχο. Με την ίδια χαρά και εμείς σας παρουσιάζουμε τη νέα έκδοση του ομότιτλου παιχνιδιού ρόλων. Σε αυτό, οι χαρακτήρες αφήνουν στην άκρη τα ξόρκια και πιάνουν τα ακτινοπίστολα και τα σπαθιά τους...

Το Role Playing Star Wars είναι παλιό και καθιερωμένο. Η καινούρια έκδοσή του είναι πολύ φιλικότερη για το νέο παίκτη, αφού τον καθοδηγεί με κάθε λεπτομέρεια στο πώς θα μπορέσει να βιώσει το χαρακτήρα του στο σύμπαν του Star Wars. Ο μηχανισμός του παιχνιδιού είναι εύκολος, μια και χρησιμοποιεί τα απλά, εξάπλευρα ζάρια. Κάθε ικανότητα παίκτη αναφέρεται ως ένας αριθμός από εξάπλευρα που έχει στη διάθεσή του, ενώ η δυσκολία μιας πράξης εκφράζεται ως ένας άλλος αριθμός. Ο παίκτης ρίχνει τα ζάρια του και, αν το άθροισμά τους είναι μεγαλύτερο ή ίσο με τον αριθμό που εκφράζει τη δυσκολία, πετυχαίνει!

Αυτό φυσικά είναι τα βασικά, ο σκελετός. Το Star Wars έχει την τύχη να αντλεί πληροφορίες και ατμόσφαιρα από μία από τις πιο πετυχημένες ταινίες στην ιστορία του κινηματογράφου και ταυτόχρονα να υποστηρίζεται από εκπληκτικά βαθύ και εντυπωσιακό υλικό.

Οι παίκτες μπορούν να υποδυθούν όλους τους χαρακτήρες της ταινίας, ακόμα και τα droids, και να συμμετάσχουν σε μια γαλαξιακή περιπέτεια με διαστημόπλοια, λαθρέμπορους, πειρατές, επικές μάχες, επαναστάσεις, έρωτες και πάθη.

Δεκάδες ικανότητες διαφοροποιούν πλήρως κάθε χαρακτήρα, ενώ μια πλούσια παρακαταθήκη αντικειμένων της τεχνολογίας μπορεί να τους εξοπλίσει ανάλογα με τη φαντασία τους. Υπηρέτες της Δύναμης ή υποχείρια της Σκοτεινής Πλευράς, άνθρωποι ή εξωγήινοι, έχουν όλοι έναν σκοπό: να παίξουν, να συγκρουστούν, να εκπληρώσουν το σκοπό τους ή να χαθούν! ■



ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ AIR WARRIOR

Κυκλοφόρησε και στη χώρα μας από τη CD Media το Air Warrior II, η νέα έκδοση του δημοφιλούς multiplayer dogfighting simulation της Kesmai Corporation που, ως γνωστόν, παίζεται on-line και στην CompuLink, μέσω του ειδικού server που είναι εγκαταστημένος για το σκοπό αυτόν και έχει ως administrator τον αγαπητό σε όλους τους χρήστες goofy (κατά κόσμον Κώστα Πολύζο). Το Air Warrior II, που διαθέτει περισσότερα από 35 διαφορετικά είδη αεροσκαφών από τον Πρώτο και Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο καθώς και από τον πόλεμο στην Κορέα, περιλαμβάνει βέβαια και single-player δυνατότητες, που ενσωματώνουν ένα από τα πληρέστερα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης που έχει ποτέ εμφανιστεί σε παρόμοιο παιχνίδι, δίνοντάς σας την ευκαιρία να συμμετάσχετε σε 300 και πλέον αποστολές που εντάσσονται στο πλαίσιο επικών ιστορικών campaigns. Ομως, η πραγματική γοητεία του παιχνιδιού, που σίγουρα θα σας κάνει να ξετρελαθείτε μαζί του και να κολλήσετε για ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας, είναι οι on-line αερομαχίες. Οσοι, λοιπόν, έχετε πρόσβαση στο Games Pack της CompuLink (προσέξτε: είναι διαφορετικό από το GameNet, με το οποίο μερικές φορές συγχέεται), ξεσκονίστε τα joysticks σας και ετοιμαστείτε για νέες μάχες και κόντρες στον αέρα! Αναλυτικό review του παιχνιδιού θα υπάρχει στο επόμενο τεύχος του PC MASTER.

Η στήλη της CompuLink είναι μαζί σας για μια ακόμα φορά, με στόχο την ενημέρωσή σας για οτιδήποτε νέο σχετικά με την αγαπημένη σας βάση. Ας δούμε, λοιπόν, τι περιλαμβάνει το "μενού" για αυτόν το μήνα...

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr



ΛΥΣΙΑΣ: ΠΡΩΤΟΣ ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟΣ ΜΑΘΗΤΙΚΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΜΕΣΩ INTERNET

Είχαμε ήδη αναφερθεί στα PC Νέα του προηγούμενου τεύχους στον πρώτο on-line πανελλήνιο μαθητικό διαγωνισμό, ο οποίος διεξάγεται από την CompuLink, τα Εκπαιδευτήρια Δούκα και την IBM, με τη συνεργασία διακεκριμένων επιστημόνων από την Ελληνική Εταιρία Επιστημόνων Ηλεκτρονικών Υπολογιστών και Πληροφορικής, το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, το Ινστιτούτο Επεξεργασίας Λόγου, το ΕΜΠ, τα Πανεπιστήμια Πατρών, Πειραιά, Οικονομικό Αθηνών και το ΤΕΙ Αθηνών, πρωτοπορώντας στο χώρο της χρήσης της τεχνολογίας στην εκπαίδευση.

Τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές θα πρέπει να έχει ήδη ολοκληρωθεί η πρώτη φάση του διαγωνισμού, για την εξέλιξη του οποίου η στήλη μας θα σας κρατά συνεχώς ενήμερους.

Η δεύτερη φάση θα διεξαχθεί το Σάββατο 10 Μαΐου 1997, σε καθορισμένα εξεταστικά κέντρα, και σε αυτήν θα συμμετάσχουν οι νικητές της πρώτης φάσης. Τα ονόματα των νικητών θα ανακοινωθούν και μέσω του περιοδικού, ενώ οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να επισκέπτονται τη σελίδα www.compulink.gr/lysias του COSMOS Web Server προκειμένου να ενημερώνονται τακτικά για οτιδήποτε νεότερο.





ΤΑ ΝΕΑ ΜΑΣ

Ενα ακόμα μέλος προστέθηκε στο team του Τμήματος Υποστήριξης Συνδρομητών της CompuLink. Πρόκειται για τον Ναπολέοντα Καραγιαννόπουλο (γνωστό με το UserID left), στον οποίο η στήλη εύχεται ολόψυχα καλή σταδιοδρομία.

Ενα νέο club κοσμεί ήδη τις σελίδες των SIGs (Special Interest Groups) στον COSMOS Web Server. Πρόκειται για το club των φίλων του Star Trek, που ως γνωστόν είναι πολυπληθείς και στη χώρα μας, όπως άλλωστε σε ολόκληρο τον κόσμο. Εκεί μπορείτε να βρείτε οτιδήποτε θελήσετε σχετικά με τη γνωστότερη σειρά επιστημονικής φαντασίας όλων των εποχών. Η σελίδα, τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, είναι ακόμα Under Construction, αναμένεται όμως να έχει ολοκληρωθεί σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα. Ανάμεσα στις εικόνες που συνοδεύουν τη στήλη μας αυτόν το μήνα μπορείτε να δείτε και μέρος του φωτογραφικού υλικού του Star Trek Club, παίρνοντας μια γεύση από αυτά που σας περιμένουν μόλις το επισκεφθείτε...

Στη Home Page του περιοδικού "Millennium" στον COSMOS μπορείτε να βρείτε ένα εκπληκτικό αφιέρωμα στην αποστολή αναβάθμισης του διαστημικού τηλεσκοπίου Hubble από το πλήρωμα του διαστημικού λεωφορείου Discovery, με real videos από κάθε μέρα της αποστολής. Πρόκειται για ένα multimedia χρονικό που θα σας συναρπάσει!

Τη Δευτέρα 21 Απριλίου, κατά τη διάρκεια του καθιερωμένου shutdown, θα διαγραφούν από τον server athena όλα τα αρχεία που έχουν μέγεθος πάνω από 1 Mbyte, καθώς επίσης και τα mailboxes που υπερβαίνουν αυτό το μέγεθος. Αυτό γίνεται με σκοπό την ανανέωση των resources του Συστήματος και φυσικά την ακόμα καλύτερη λειτουργία του Δικτύου.

ΝΕΕΣ ΔΙΑΣΚΕΨΕΙΣ

Τα θέματα για συζήτηση στην CompuLink δεν εξαντλούνται ποτέ. Απόδειξη, για ακόμα μια φορά, οι νέες διασκέψεις που είχαμε και αυτόν το μήνα σε αρκετά και ενδιαφέροντα θέματα. Ας δούμε όμως τι έχουν να μας πουν οι ίδιοι οι συντονιστές τους:





Ονομα διάσκεψης: get
Συντονιστής: apan

"Αυτή η διάσκεψη δημιουργήθηκε με σκοπό να παρέχει σε όλους τους χρήστες πρόσβαση σε πολύ χρήσιμα αρχεία. Αυτά τα αρχεία θα μπορούσε κανείς να τα βρει, μετά από άπειρες ώρες surfing, διασκορπισμένα σε διάφορα sites στο Internet. Τώρα, όλα αυτά είναι συγκεντρωμένα σε μία και μόνο διάσκεψη!

Εδώ θα βρείτε updates, upgrades, patches καθώς επίσης και προγράμματα που θα σας ενημερώνουν καθημερινά για τα θέματα που σας ενδιαφέρουν, όπως για τις εξελίξεις στον κόσμο, την τεχνολογία, τα πολιτικά, τις επιστήμες, τον αθλητισμό και για πολλά άλλα ακόμα. Θα αποκτήσετε δηλαδή την προσωπική σας ηλεκτρονική εφημερίδα!"

Ονομα διάσκεψης: react
Συντονιστής: anaconda

"Σύμφωνα με ένα mail που έλαβα και με το οποίο συμφωνώ απόλυτα, 'με απόφαση της κυβέρνησης αποφασίστηκε να εναρμονιστούμε με την ώρα των άλλων Ευρωπαίων, για να μη χάνουμε 2 ώρες από τις οικονομικές συναλλαγές. Ετσι, αν δεν αλλάξει η θερινή ώρα, θα χάνουμε μία ώρα από το ωραίο καλοκαιρινό απογευματάκι το οποίο τόσο ομορφαίνει τη ζωή μας. Δηλαδή, αντί να νυχτώνει κατά τις 21.00-21.30, αυτό θα γίνεται γύρω στις 20.00-20.30. Αντίθετα το πρωί, η γνωστή ζέστη εξαιτίας της οποίας είναι αvυπόφορο να κοιμηθεί κανείς, θα αρχίζει από τις 10.00 αντί για τις 11.00 όπως συνήθως'. Οσοι είναι αντίθετοι με αυτήν την απόφαση, παρακαλούνται να αφήσουν ένα μήνυμα εδώ, ώστε να οργανώσουμε κάποια μορφή αντίδρασης."

Ονομα διάσκεψης: unity_device
Συντονιστές: pentiumo, r2d2, ernest, damonae

"Η ανανεωμένη πλέον unity_device, με νέους moderators και θεματολογία, έρχεται για να σας συναρπάσει. Τώρα πια το πεδίο ασχολίας της δεν είναι μόνο τα θρυλικά X-Files, αλλά και, μεταξύ άλλων, τα Babylon 5, Star Wars, Star Trek κ.λπ. Στο topic movies δίνεται η δυνατότητα στο μέλος να κατεβάσει πολλά videos ταινιών επιστημονικής φαντασίας."

Εδώ όμως θα πρέπει να σας αφήσουμε για μια ακόμα φορά. Καλό Πάσχα σε όλους και ραντεβού τον Μάιο!

■

WINDOWS VISUAL LANGUAGES

Φτιάχνοντας πιο επαγγελματικές εφαρμογές

Κάθε φορά που ξεκινάμε τη δημιουργία μιας εφαρμογής σκεφτόμαστε διάφορους τρόπους προκειμένου να "κτίσουμε" ένα καλό, λειτουργικό και εξελιγμένο περιβάλλον. Αυτό τις περισσότερες φορές δεν είναι τόσο εύκολο, καθώς οι τεχνικές μας είναι εν μέρη τυποποιημένες. Στη συνέχεια θα δούμε με ποιους τρόπους θα κάνουμε τα προγράμματά μας πιο ελκυστικά στους χρήστες.

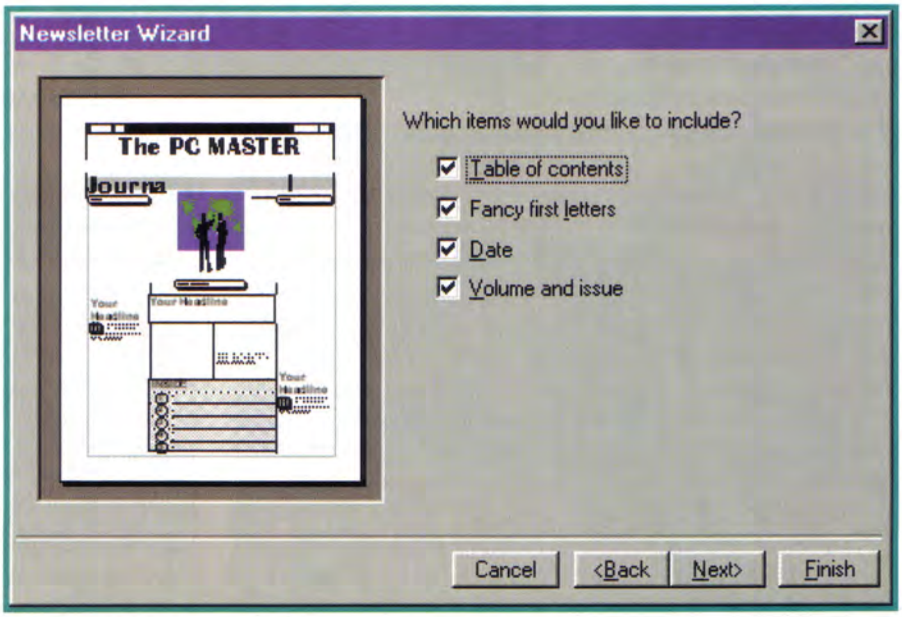
Του Κωνσταντίνου Γιαγιά
beastie@compulink.gr

Σε πάρα πολλά προγράμματα υπάρχουν οδηγοί εργασιών, γνωστοί ως wizards. Οι wizards είναι ένα σύνολο επιλογών οι οποίες δίνονται σταδιακά και ανάλογα με τις δυνατότητες του χρήστη παράγουν το επιθυμητό αποτέλεσμα. Βοηθούν έτσι σε μεγάλο βαθμό στο να ληφθούν οι σωστές αποφάσεις, δίνοντας την καλύτερη δυνατή πληροφόρηση.

ΕΝΑΣ ΜΑΓΟΣ ΣΤΟ ΠΛΕΥΡΟ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ

Ενας καλός wizard πρέπει να αφήνει ανοικτή τη δυνατότητα επιστροφής σε κάποια προηγούμενη κατάσταση, ώστε να μπορούν να γίνουν αλλαγές στις επιλογές αλλά και κάποιες διορθώσεις σε τυχόν λάθη. Ακόμη, το τελικό αποτέλεσμα επιτυγχάνεται μόνο μετά το πάτημα του πλήκτρου "Τέλος" ("Finish"), ενώ το κείμενο που συνοδεύει κάθε σελίδα είναι μια μορφή καθοδήγησης αλλά και on-line help.

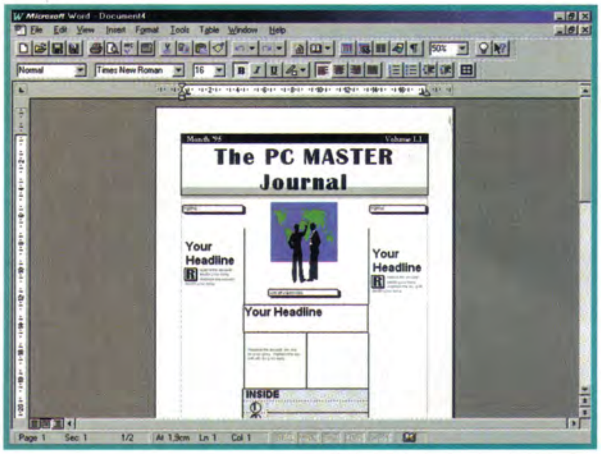
Στα προγράμματά μας δίνουμε μια σειρά από διαλόγους με λίγες επιλογές, αντί για έναν μεγάλο ο οποίος θα εμπεριέχει όλες τις πιθανές επιλογές. Ετσι, χωρίζουμε το πρόβλημα σε άλλα μικρότερα, για να είναι πιο κατανοητό και εύκολο στη "λύση" του. Με το ίδιο σκεπτικό, ένας καλός wizard θα πρέπει να διαθέτει την ευελιξία να προσαρμόζεται στα στοιχεία που έχει πάρει από τις προηγούμενες σελίδες. Δηλαδή, στην περίπτωση που δημιουργούμε ένα ημερολόγιο και διαλέγουμε να μην κρατηθεί χώρος για φωτογραφία, δεν πρέπει σε επόμενο βήμα να του ζητήσουμε να δώσει το όνομα της φωτογραφίας. Οι πιο εξελιγμένοι wizards ελέγχουν τα δεδομένα που έδωσε ο χρήστης και ανάλογα ενεργοποιούν ή απενεργοποιούν το πλήκτρο "NEXT". Αλλη τεχνική βέβαια είναι να γίνονται όλοι οι έλεγχοι με το πάτημα του πλήκτρου, μια και ο συνεχής έλεγχος μπορεί να καταστήσει την εφαρμογή πιο αργή. Ετσι, αν κάτι δεν πάει καλά, μπορούμε να ακυρώσουμε το πάτημα του πλήκτρου και να δώσουμε το απαραίτητο προειδοποιητικό μήνυμα στο χρήστη. Το πιο δύσκολο κομμάτι όμως στη δημιουρ-

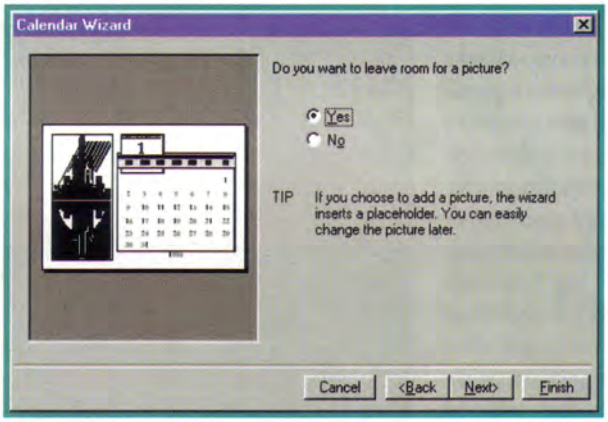


γία ενός τέτοιου wizard είναι ο καθορισμός των ομάδων των επιλογών και βέβαια η σειρά με την οποία θα παρουσιάζονται αυτές. Τις περισσότερες φορές θα αναγκαστείτε να δοκιμάσετε πολλές διαφορετικές τροποποιήσεις, μέχρι να καταλήξετε σε αυτήν που θα σας δώσει το επιθυμητό αποτέλεσμα.

Οπως αναφέραμε ήδη, σκοπός μας είναι να δώσουμε τις πληροφορίες με τέτοιον τρόπο που θα καλύπτονται οι άπειροι αλλά και οι πιο έμπειροι χρήστες. Ενας άπειρος θα ήθελε περισσότερες επεξηγήσεις για τις επιλογές κάθε βήματος, ενώ οι έμπειροι θέλουν γρήγορα τα αποτελέσματα. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί με έναν σωστό σχεδιασμό του "Μάγου". Δηλαδή, να υπάρχουν στα πρώτα στάδια οι πολύ σημαντικές επιλογές και να ακολουθούν αυτές οι οποίες δεν παίζουν και τόσο σοβαρό ρόλο στο τελικό αποτέλεσμα. Ετσι, αν κάποιος χρήστης είναι βιαστικός, μπορεί αφού δώσει τα πρώτα, σημαντικά, στοιχεία, να ζητήσει το τέλος του wizard χωρίς να τον ενδιαφέρουν τα ενδιάμεσα βήματα. Ακολουθεί η παρουσίαση κατασκευής ενός τέτοιου εργαλείου με όλες τις σκέψεις και προτάσεις που γεννώνται κατά τη διάρκειά της.

Η πρώτη σκέψη που μπορεί να έχουμε είναι η κατασκευή μιας φόρμας με τα αντίστοιχα πλήκτρα για το "επόμενο", το "προηγούμενο", το "τέλος" και την "έξοδο" και έναν πίνακα από picture boxes ανάλογα με τα βήματα που θα έχει ο wizard μας. Επίσης, μια Module-level, ακέραια μεταβλητή, που θα κρατά το βήμα στο οποίο βρισκόμαστε. Ετσι, θα μπορούμε να "δείξουμε" το βήμα που θέλουμε γράφοντας απλώς PicPage (current Page). ZOrder, όπου currentPage είναι η integer μεταβλητή που κρατά το βήμα και PicPage ο πίνακας από τα picture boxes που κρατούν τα στοιχεία και τα controls κάθε σελίδας. Απλή προσέγγιση και "προσιτή" σε όλους. Δυστυχώς όμως παρουσιάζει αρκετά προβλήματα. Πρώτον, από τη στιγμή που μεταφέρουμε μπροστά το picture box που θέλουμε, δεν σημαίνει ότι τα άλλα δεν μπορούν να λάβουν το focus και να αντιδράσουν στα events. Δηλαδή, αν έχουμε ένα control με το caption "&Name" στη σελίδα που βλέπουμε και κάποιο άλλο με το caption "&New" σε κάποια άλλη σελίδα και πατήσουμε το Alt+N, δεν είναι σίγουρο ότι θα ενεργοποιηθεί αυτό της σελίδας που βλέπουμε. Ακόμα, αν πατήσουμε το TAB, θα δούμε ότι το focus μεταφέρεται σε controls άλλων σελίδων, κάτι που κάνει το χειρισμό του wizard τελείως ερασιτεχνικό. Αυτό βέ-





LISTING

```
Η πρώτη δοκιμή με τη χρήση
   picture boxes.
(General Declarations)
Const MaxSteps= 5
' αλλάζει ανάλογα με τα βήματα
   που θέλετε.
Dim CurrentPage As Integer

Private Sub ComBack_Click()
If currentPage > 0 then
currentPage = currentPage - 1
PageShow
EndIf
End Sub

Private Sub ComNext_Click()
If currentPage < MaxSteps then
currentPage = currentPage + 1
PageShow
EndIf
End Sub

Private Sub ComFinish_Click()
'κάνει το αποτέλεσμα...
Unload Me
End Sub

Private Sub ComExit_Click()
' MsgBox "κάποιο μήνυμα"
Unload Me
End Sub

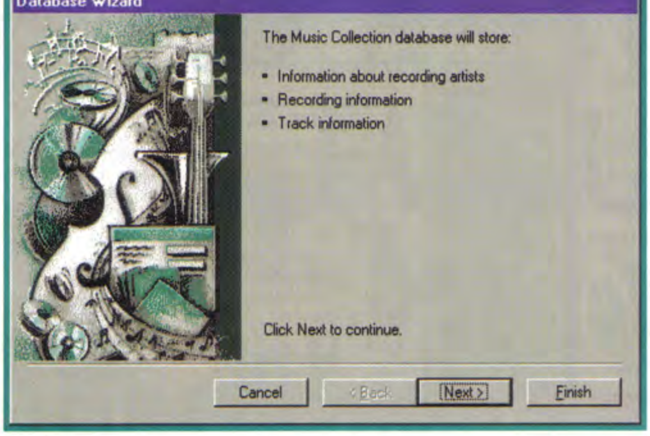
Private Sub ShowPage()
Dim k As Integer
For k= 0 to MaxSteps
PicPage(k).visible=(k=currentPage
   )
Next k

ComBack.Enabled = (currentPage
   > 0)
ComNext.Enabled = (currentPage
   < MaxSteps)
ComFinish.Enabled =
   (currentPage = MaxSteps)

End Sub

Private Sub Form_Load()
Dim k As Integer

For k = 0 to MaxSteps
PicPage(k).Left = PicPage(0).Left
PicPage(k).Top = PicPage(0).Top
PicPage(k).Width =
   PicPage(0).Width
PicPage(k).Height =
   PicPage(0).Height
PicPage(k).BorderStyle = 0
Next k
currentPage =0
ShowPage
End Sub
```

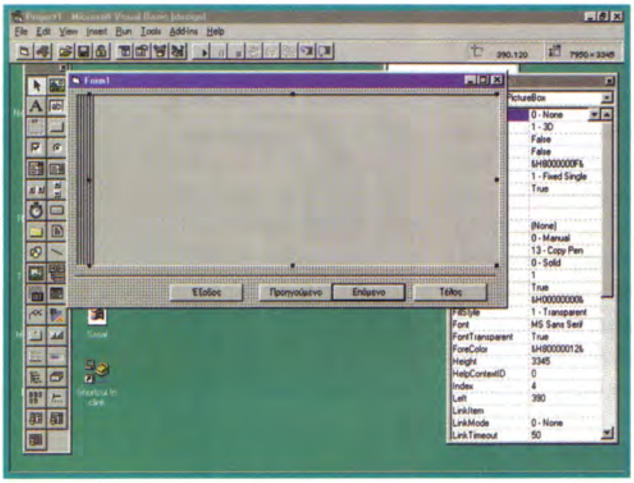


βαια συμβαίνει γιατί όλα τα αντικείμενα που είναι εμφανή (visible) και ενεργά (enabled) μπορούν να καταλάβουν τα γεγονότα, άσχετα αν είναι ορατά στο χρήστη.

Για να αποφύγουμε αυτό το πρόβλημα, έχουμε τη δυνατότητα να κρύβουμε τα βήματα που δεν θέλουμε, αντί να φέρνουμε το current μπροστά. Με ένα απλό loop μπορούμε να το πετύχουμε.

```
For i = 0 to MaxSteps -1
picPage(i).visible= (i=currentPage)
next i
```

Ετσι, όταν το picture box είναι visible=false, όλα τα controls που βρίσκονται μέσα σε αυτό δεν μπορούν να αντιδράσουν στα διάφορα γεγονότα. Ακόμα, τα πλήκτρα "επόμενο" και "προηγούμενο" προσθέτουν και αφαιρούν αντίστοιχα 1 στη μεταβλητή currentPage. Μην ξεχνάτε όμως να μην υπερβείτε τα όρια των βημάτων. Στο listing που παραθέτουμε μπορείτε να δείτε κάποιες γραμμές κώδικα που θα σας βοηθήσουν στη λειτουργία του "Μάγου". Για παράδειγμα, θα δείτε την τοποθέτηση του πίνακα από τα picture boxes το ένα πάνω από το άλλο, την εμφάνιση ή όχι αυτών και βέβαια την αλλαγή στην τιμή του currentPage. Στο σχεδιασμό του wizard θα παρουσιαστούν δυσκολίες, μια και θα προσπαθείτε συνεχώς να φέρνετε μπροστά το picture box που σας ενδιαφέρει. Αυτό μπορεί να γίνει από τα menus, αλλά είναι αρκετά χρονοβόρο και πράγματι αντιτίθεται στους ...νόμους του visual προγραμματισμού. Για το λόγο αυτόν μπορείτε να τα τοποθετήσετε με τέτοιον τρόπο ώστε να φαίνονται όλα με μια ματιά. Ετσι κι αλλιώς στην εκκίνηση (load) της φόρμας όλα τα picture boxes τοποθετούνται στις ίδιες συντεταγμένες και τα ίδια μεγέθη.



ΒΕΛΤΙΩΣΤΕ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ DESIGN

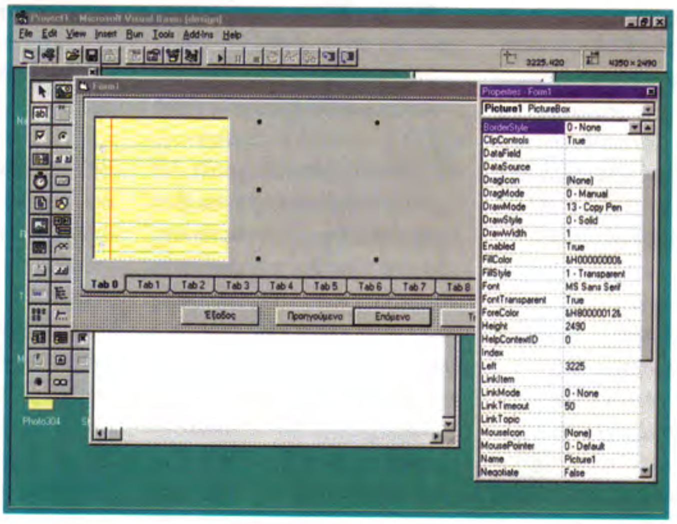
Ως πρώτη βελτίωση του συγκεκριμένου περιβάλλοντος είναι η χρήση ενός SSTab. Το control αυτό έχει τη δυνατότητα να εμφανίζει κάθε σελίδα ξεχωριστά και να δέχεται αντικείμενα σε καθεμία ξεχωριστά. Το δυνατό σημείο όμως είναι ότι, όπως στην εκτέλεση, έτσι και στη σχεδίαση μπορούμε να αλλάζουμε σελίδα του SSTab. Με αυτόν τον τρόπο η τοποθέτηση των controls καθίσταται πολύ εύκολη υπόθεση. Οι επικεφαλίδες κάθε σελίδας όμως δεν πρέπει να φαίνονται. Αυτό μπορεί να γίνει με δύο τρόπους. Ο πρώτος είναι δίνοντας την τιμή Null στο caption κάθε σελίδας και μετά την τιμή 1 (pixel) στην ιδιότητα TabHeight. Ακόμα, αν δώσουμε ως orientation το δεξί ή το αριστερό μέρος, θα δούμε ότι τα "περισσευούμενα" pixels δεν είναι αμέσως ορατά. Ο δεύτερος και καλύτερος τρόπος είναι να μην εμφανίζουμε το tab control, αλλά με τη δυνατότητα που έχει η Visual Basic 4 με τα containers, να αλλάζουμε τον "πατέρα" του picture box. Ακόμα μια βελτίωση στο project μας είναι η χρήση των image boxes, ένα για κάθε σελίδα, που δίνει και μια καλή αναπαράσταση των επιλογών μας.

ΑΠΟ ΤΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ

Στη συνέχεια παρουσιάζονται μερικά στοιχεία που θα πρέπει να έχουμε στο μυαλό μας κατά τη διάρκεια της υλοποίησης του "Μάγου" μας. Μέχρι τώρα έχουμε φτιάξει τον wizard έτσι ώστε να αλλάζει σελίδες, αλλά δεν έχουμε αναφερθεί

Η στήλη Programming θέλει να σας ευχαριστήσει για τη μεγάλη ανταπόκριση και συμμετοχή σας στη δημιουργία και βελτίωσή της. Συνεχίστε να στέλνετε γράμματα στη διεύθυνση του περιοδικού με την ένδειξη: "Για τη στήλη Programming" ή ακόμα και e-mail στη διεύθυνση beastie@compulink.gr με θέμα: "Visual Programming". Είναι ευπρόσδεκτα τα σχόλια, οι παρατηρήσεις, οι ερωτήσεις αλλά και τα δικά σας κομμάτια με κώδικα τα οποία ίσως δημοσιευθούν από αυτήν τη δική σας στήλη. Ακόμα, μέσω Internet μπορείτε να μας στείλετε προγράμματά σας που θα θέλατε να συμπεριληφθούν στο CD-ROM του περιοδικού. Μη διστάσετε πιστεύοντας ότι δεν θα είναι "τόσο" καλά. Απλώς τολμήστε και ίσως τα προγράμματά σας δώσουν λύσεις σε κάποια μεγάλα προβλήματα άλλων φίλων-αναγνωστών.

στα αντικείμενα που θα τοποθετήσουμε μέσα σε αυτόν. Αρχικά, για να έχουμε ένα καλό και λειτουργικό αποτέλεσμα θα πρέπει να κάνουμε μια αναλυτική σχεδίαση στο χαρτί, αφού οι ενδεχόμενες αλλαγές εύκολα θα βρεθούν σε μια τέτοια ανάλυση. Σε κάθε Picture control μπορούμε να τοποθετήσουμε labels για τα κείμενά μας, όπως επίσης να καλέσουμε και την print εντολή σε κάθε picture box. Με τον τρόπο αυτό έχουμε διπλό κέρδος. Πρώτον, χρησιμοποιούμε λιγότερα αντικείμενα, κάτι που κάνει την εκτέλεση πιο γρήγορη, και δεύτερον, μπορούμε να αλλάξουμε τα κείμενα ανάλογα με τις επιλογές του χρήστη. Ακόμη, θα πρέπει να κρατάμε μεταβλητές ανάλογα με το user input που θα καθορίζουν το αν θα φαίνεται η επόμενη σελίδα. Αν, για παράδειγμα, θέλουμε να κάνουμε εκτύπωση ενός ημερολογίου και επιλέξουμε ετήσιο, θα πρέπει να μην εμφανίζεται το επόμενο βήμα που μας προτρέπει να επιλέξουμε μήνα, αλλά να περνάμε αμέσως στο μεθεπόμενο. Αν όμως επιλέξουμε μηνιαίο, θα πρέπει να εμφανιστεί και αυτό το βήμα. Ακόμη πολύ σημαντικό είναι να γίνουν οι απαραίτητοι έλεγχοι στο πάτημα του Next (επόμενο) γιατί, αν προσπαθήσουμε να κάνουμε τους ελέγχους αυτούς στο LostFocus κάθε αντικειμένου, θα βρεθούμε μπροστά σε ένα πολύ αργό module. Επιπλέον χρειάζεται προσοχή στη σχεδίαση κάθε σελίδας κατά το run-time, γιατί μπορεί να έχει έρθει ο χρήστης από το προηγούμενο βήμα και να βλέπει τις default επιλογές, αλλά υπάρχει και η περίπτωση να έχει βρεθεί εκεί από πάτημα του "Προηγούμενο" (Back) και έτσι πρέπει να δείξουμε τις επιλογές που ήδη είχε κάνει.



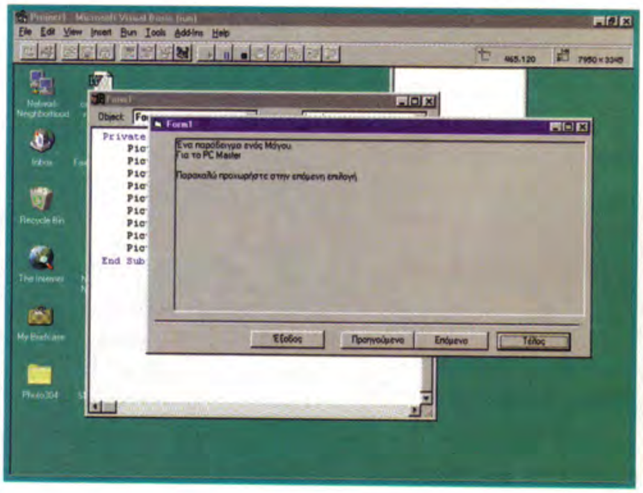
IMAGES

Ενα σημαντικό στοιχείο στους wizards είναι η χρήση φωτογραφιών για κάθε βήμα που αναπαριστούν τα δεδομένα που θα λάβει ο χρήστης, ανάλογα με τις μέχρι τώρα επιλογές του. Αυτό μπορεί να γίνει είτε με το φόρτωμα των εικόνων από κάποιο recource file είτε τοποθετώντας όλες τις πιθανές εικόνες κάπου κρυφά και ενεργοποιώντας τη σωστή κάθε φορά. Πάνω στα tabs βέβαια είναι απαραίτητη η παρουσία ενός και μόνο image, μια και μπορούμε να του αλλάξουμε το container property σε κάθε σελίδα.

Ακόμη, αν θέλετε να υπάρχει η δυνατότητα ο χρήστης να πατά το "τέλος" πριν από την τελευταία σελίδα, μπορείτε να ελέγξετε το state του αντικειμένου και να πράξετε ανάλογα. Ομως προσέξτε να πάρετε όλα τα απαραίτητα στοιχεία, προτού δώσετε αυτήν τη δυνατότητα στους χρήστες.

Ενας "Μάγος" για να είναι πιο κοντά στην τελειότητα θα πρέπει να δίνει και την απαραίτητη βοήθεια, ειδικά στους πιο άπειρους χρήστες. Βέβαια, για να γίνει καλύτερη η δουλειά αυτή θα πρέπει σε κάθε βήμα να έχετε ξεχωριστή σελίδα για κάθε πρόβλημα που θα συναντήσει ο χρήστης στο συγκεκριμένο βήμα.

Παρουσιάσαμε όλες τις περιπτώσεις σε ό,τι αφορά τη χρήση ενός wizard και ταυτόχρονα τα θετικά αλλά και τα αρνητικά σημεία του. Ετσι, είστε σε θέση πλέον να δημιουργήσετε και εσείς το αντίστοιχο αποτέλεσμα, γνωρίζοντας τις τεχνικές που πρέπει να χρησιμοποιήσετε. Ελπίζουμε όμως να μην το παρακάνετε, γιατί ένα πρόγραμμα ΓΕΜΑΤΟ wizards μπορεί να καταστεί δύσχρηστο. ■



TIPS ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Ο φίλος της στήλης, Αναστάσιος Αγγέλης, μας έστειλε το παρακάτω Tip που μπορεί να σας λύσει αρκετά προβλήματα.

Αν έχετε δύο λίστες που θέλετε να κάνουν scroll μαζί, θα παρατηρήσετε ότι το click event δεν μπορεί να χειριστεί και το scrollbar της λίστας. Για το λόγο αυτόν θα χρησιμοποιήσουμε ένα timer με Interval = 70 και κώδικα:

```
Private Sub Timer1_Timer()
If List1.TopIndex <> List2.TopIndex then
List2.TopIndex = List1.TopIndex
End If
End Sub
```

Βέβαια, θα πρέπει να έχετε το List2 disabled για να μην μπορεί ο χρήστης να κάνει click σε αυτό. Ακόμα, αυτός ο κώδικας μπορεί να δουλέψει για παραπάνω από δύο listboxes.

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΕΣ... ΑΝΗΣΥΧΙΕΣ

Αγαπητό PC Master,
Είμαι ένας από τους πολλούς φανατικούς αναγνώστες σου εδώ και 2 χρόνια και πιστεύω πως είναι περιττό να γράψω ότι είσαι ένα από τα καλύτερα περιοδικά του χώρου. Ας περάσω όμως στις ερωτήσεις μου:

1. Είμαι κάτοχος μιας SoundBlaster 16. Είναι δυνατόν όταν συνδέσω σε αυτήν διάφορα μουσικά όργανα (π.χ. ηλεκτρική κιθάρα, ηλεκτρικό μπάσο κ.ά.) να τα ηχογραφώ; Αν ναι, με ποιο πρόγραμμα και σε τι format (π.χ. Wav);

2. Μπορώ στο τέλος να τα μειξάρω όλα μαζί; Αν ναι, με ποιο πρόγραμμα γίνεται αυτό; Το Microsoft Studio for Windows είναι καλό ή μου προτείνετε κάποιο άλλο;

3. Αυτήν τη στιγμή είμαι συνδεδεμένος στο Internet, όχι όμως με την CompuLink. Είναι δυνατόν να μπω στο GameNet; Επειδή μένω στην επαρχία, πιο συγκεκριμένα στη Ρόδο, θα έχω κάποιο πρόβλημα με τη σύνδεση ή την ταχύτητα (το modem μου είναι 28.800);

4. Γιατί καταργήθηκε η στήλη 3D Studio; Πιστεύω πως ήταν πολύ καλή. Επίσης, γιατί δεν δημιουργείτε μία στήλη αφιερωμένη στο CorelDRAW!;

5. Είναι δυνατόν να κάνω μία φωτογραφία transparent μέσα από το CorelDRAW! 7 ή κάποιο άλλο πρόγραμμα που το συνοδεύει;

Αυτές ήταν οι ερωτήσεις που είχα και οι οποίες ελπίζω να απαντηθούν.

ΥΓ. 1: Γιατί φέτος δεν έγινε κάποιο δημοψήφισμα για την ανάδειξη του καλύτερου παιχνιδιού του 1996;

ΥΓ. 2: Το User interface του CD χρειάζεται κάποια βελτίωση.

ΥΓ. 3: Εχετε σελίδα στο Internet; Αν ναι, ποια είναι η διεύθυνση;

Ευχαριστώ εκ των προτέρων για τις απαντήσεις σας.
Yours truly,
Αντωνίου Ανδρέας

Φίλε Ανδρέα,

1. Μπορείς να συνδέσεις οποιοδήποτε όργανο θέλεις, μέσω του Line In της κάρτας σου και βέβαια με το κατάλληλο καλώδιο σύνδεσης. Από 'κεί και πέρα, μέσω του Sound Recorder των Windows, μπορείς πανεύκολα να πάρεις δείγματα από διάφορες νότες και όργανα σε μορφή WAV.

2. Ναι, μπορείς να μειξάρεις όλα τα WAV αρχεία που θα έχεις φτιάξει, αλλά δεν ξέρω κατά πόσο θα σε ικανοποιεί το αποτέλεσμα. Το πρόγραμμα που αναφέρεις είχα υπόψη μου να σου προτείνω.

3. Δυστυχώς, στο GameNet πρόσβαση έχουν μόνο οι συνδρομητές της CompuLink. Αν θέλεις περισσότερες πληροφορίες, μπορείς να επικοινωνήσεις με την CompuLink Ρόδου στο τηλέφωνο 74000.

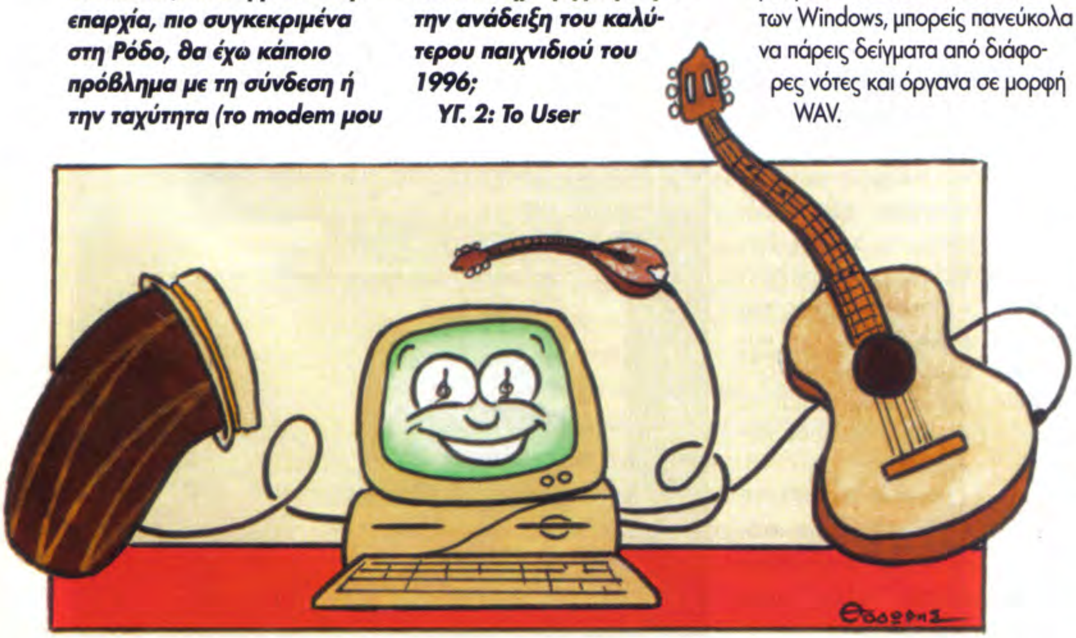
4. Ε, δεν θα μπορούσε να κρατήσει και αιώνια! Αλλωστε είμαστε πάντα υπέρ της ανανέωσης...

5. Αν το πρόγραμμα υποστηρίζει export σε GIF format έκδοση 89A, τότε μπορείς να κάνεις τις φωτογραφίες σου transparent μέσα από αυτό.

ΥΓ. 1: Είπαμε να το αναδείξουμε εμείς.

ΥΓ. 2: Πού ακριβώς χρειάζεται βελτίωση; Πες μας και θα προσπαθήσουμε να ανταποκριθούμε.

ΥΓ. 3: Δυστυχώς, όχι ακόμα. Σύντομα όμως ανάμενε εκπλήξεις...



MASTER AND SERVANT

Αγαπητό περιοδικό,
Προσπερνώντας τα πολλά καλά λόγια για την ύλη σου και όλο το επιτελείο που σε απαρτίζει, αναφέρω τις εξής απορίες που με απασχολούν τελευταία:

Διαθέτω ένα Pentium 133+ με CD-ROM 2x σε M/B ABIT PT-5. Εχω προσέξει ότι ο σκληρός δίσκος είναι συνδεδεμένος μαζί με το CD-ROM στην ίδια καλωδιοταινία. Ο δε HD είναι ένας IBM 250MB(!) προφανώς απλός IDE, ενώ το CD-ROM δεν έχει καμία δήλωση ως Master ή Slave (!) και όλα είναι συνδεδεμένα στο IDE1. Μπορώ να

το συνδέσω αλλού (το CD-ROM), π.χ. στην κάρτα ήχου (SoundBlaster 16 PnP) ή το IDE 2; Είχα δοκιμάσει παλιότερα να συνδέσω το CD στο IDE 2, αλλά διαπίστωσα ότι αργούσε να μπει στα Win95, εάν δεν πατούσα Enter! Τι με συμβουλεύετε να κάνω; Τέλος, να σας συγχαρώ για το πλούσιο CD σας και την ύλη, η οποία με καλύπτει με το παραπάνω!

Φιλικά

Αγγελος Τσαπραζής

ΥΓ. 1: Το Nascar 2 στο CD του τεύχους Νο 81, αφού το εγκατέστησα, μόλις του δίνω "RACE", ενώ τα configurations δίνονται κανονικά, κάνει crash "Fatal error..." κ.λπ. Τις πταίει;

ΥΓ. 2: Συνεχίστε την καλή δουλειά... Εύγε!

Αγαπητέ Αγγελε,

Λογικά, αφού το CD-ROM δουλεύει συνδεδεμένο στο ίδιο κανάλι με το σκληρό δίσκο, είναι δηλωμένο slave. Το πρόβλημα που σου παρουσιαζόταν όταν το είχες συνδέσει στο δευτερεύον κανάλι προέρχεται προφανώς από τον οδηγό του CD-ROM στο config.sys, ο οποίος ίσως να μην αναγνώριζε το IDE 2 λόγω παλαιότητας, αλλά λόγω των Windows 95 τώρα δεν χρειάζεται καθόλου. Αν, λοιπόν, θέλεις το CD-ROM στο δευτερεύον κανάλι, βγάλε από το config.sys τη γραμμή που φορτώνει τον συγκεκριμένο οδηγό. Αν ύστερα από αυτήν την κίνηση δεν μπορείς να δεις το CD-ROM μέσα από τα Windows και με το Device Manager βλέπεις μόνο ένα HD Controller, δοκίμασε να προσθέσεις με το Add New Hardware στην κατηγορία Hard Disk Controllers ένα Standard IDE HD Controller. Τα δεδομένα που δίνεις για το πρόβλημα με το Nascar 2 είναι λίγα για να σου απαντήσουμε, αφού μπορεί να επιδρούν πολλοί διαφορετικοί παράγοντες.

ΣΑΤΑΝΙΚΕΣ... ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Αγαπητό PC Master,

Σε διαβάζω ανελλιπώς εδώ και 3 μήνες. Είμαι 17 χρόνων και ασχολούμαι με τους υπολογιστές εδώ και 1,5 χρόνο. Πρόσφατα αναβάθμισα τον υπολογιστή μου. Τα τεχνικά χαρακτηριστικά του είναι τα ακόλουθα: Intel Pentium Pro, οθόνη Sony 20", Diamond Stealth 2000 (4MB), 64MB EDO RAM, 2GB HD, SoundBlaster AWE 64, Modem 28.800. Τον έχω εξοπλίσει επίσης με εκτυπωτή HP 690, CD-ROM Mitsumi 8x και έχω επίσης το Microsoft Office 97. Οπως βλέπεις δεν κολλάω στις ασήμαντες λεπτομέρειες και ακολουθώ τις τελευταίες εξελίξεις (ας όψεται ο μπαμπάς).

Οι ερωτήσεις μου είναι:

1. Το NBA LIVE 97 θα τρέχει ή θέλει παραπάνω μνήμη για να είναι ομαλότερη η κίνηση;

2. Το CorelDRAW! μήπως χρειάζεται καλύτερη κάρτα γραφικών; Μπορώ με αυτό να φτιάξω animations;

3. Ο τύπος στον οποίο έκανα την αναβάθμιση, μου πρότεινε να αγοράσω από αυτόν Mitsumi 14x CD-ROM (μου το δίνει 90.000 δρχ.). Είναι καλή αγορά; (Τα λεφτά δεν είναι πρόβλημα.)

4. Ο υπολογιστής μου πόσο θα αντέξει ακόμα;

5. Σκοπεύω να αγοράσω αντιγραφικό CD. Θα πρέπει να κάνω αλλαγές στον υπολογιστή μου για να δουλεύει καλά; Είναι καλή αγορά; Ποια η γνώμη σας; (Τα λεφτά δεν είναι πρόβλημα.)

ΥΓ. 1: Death is coming.

ΥΓ. 2: Ελπίζω σε δημοσίευση (καίγομαι για απαντήσεις), αλλιώς... The snake is ready to attack.

Με μεγάλη εκτίμηση

TASOS "THE SATAN"

Φίλε Τάσο,

1. Πιστεύεις ότι θα υπάρχει κάποιο παιχνίδι ή πρόγραμμα που δεν θα πηγαίνει καλά στον υπολογιστή σου; Το μόνο που πρέπει ίσως να ρυθμίσεις είναι η conventional μνήμη που θα βλέπουν τα DOS παιχνίδια.

2. Το Corel θα τρέχει ικανοποιητικότατα με την κάρτα γραφικών σου. Απορώ όμως γιατί δεν πήρες τη Matrox Millenium! Μπορείς να φτιάξεις animations με το Corel-Move.

3. Πιστεύω ότι η αγορά του 14x είναι υπερβολική, αλλά αφού τα λεφτά δεν είναι πρόβλημα, γιατί να μην το πάρεις;

4. Εξαρτάται... Αν το μικρό σου αδελφάκι πάρει ένα σφυρί και αρχίσει να τον κοπανάει, θα αντέξει από λίγο έως καθόλου.

5. Αν όντως σου χρειάζεται το αντιγραφικό CD, τότε είναι καλή αγορά. Το μόνο που χρειάζεται για να το εγκαταστήσεις στον υπολογιστή σου είναι η προσθήκη των drivers και κάποιων προγραμμάτων. Γενικά, πάντως, αφού τα λεφτά δεν είναι πρόβλημα, πάρε ό,τι θέλεις, και, αν δεν σου κάνει, πέτα το και αγόρασε κάτι άλλο. Απλά πράγματα...

GAMES vs CYRIX

Αγαπητό PC Master,

Προσπερνάω (με 100 Km) όλα τα καλά λόγια που έχουν χιλιοειπωθεί από όλους τους αναγνώστες και μπαίνω στο ψητό (αρνάκι σούβλας). Εχω Cyrix P150+ στα 120 MHz, Eizo F35, κάρτα γραφικών S3 64V+, κάρτα ήχου συμβατή με Sound-Blaster, CD-ROM 8x και αυτές τις ερωτήσεις:

1. Γιατί, ενώ ο επεξεργαστής μου είναι της τάξης Pentium, τα Windows 95 τον αναγνωρίζουν ως 80486, με αποτέλεσμα να μην παίζουν διάφορα παιχνίδια;

2. Πόσο λες να αντέξει το εργαλείο έχοντας 16 MB μνήμη (χρησιμοποιείται για παιχνίδια, επεξεργασία κειμένου και αργότερα Internet);

ΥΓ.: Αν δεν το δημοσιεύσετε (που καλά θα κάνετε), στείλτε μου γράμμα με τις απαντήσεις.

ΥΓ. 1: Quake or Duke Nukem 3D? This is the question.

ΥΓ. 2: Θρυλάρα και πρωτάθλημα.

Γιάννης

Φίλε Γιάννη,

Τρέχεις λίγο πάνω από το όριο, αλλά δεν πειράζει. Δεν το πρόσεξε κανείς. Λοιπόν, τρώγοντας το ψητό, σου απαντάμε στις ερωτήσεις σου:

1. Επειδή είναι Cyrix. Επαιξες και έχασες...

2. Θα σε γελάσω... Είμαστε, πάντως, πρόθυμοι να του κάνουμε ένα καλό crash test προκειμένου να δοκιμάσουμε την αντοχή του και να σε ενημερώσουμε...

ΥΓ.: Γιατί να σου στείλουμε τις απαντήσεις; Πιο εύκολο (κα πιο γρήγορο) είναι να τις δημοσιεύσουμε.

ΥΓ. 1: Δώσαμε την απάντησή μας στο αφιέρωμα του τεύχους 78.

ΥΓ. 2: Τι σχέση έχουν μεταξύ τους αυτές οι δύο λέξεις; Σπάσαμε το κεφάλι μας, αλλά δυστυχώς δεν μπορέσαμε να το βρούμε...

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΑΠΟ ΤΟΝ PENTIUM ΣΤΟ NBA LIVE '97

Αγαπητό PC Master,

Είμαι φανατικός αναγνώστης σου εδώ και περίπου 2 χρόνια και φυσικά δεν χρειάζεται να σου πω ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό του χώρου. Εχω έναν 486, 12 MB μνήμη, 540MB σκληρό δίσκο και μία οθόνη 14". Οι ερωτήσεις μου είναι:

1. Θέλω να αναβαθμίσω τον επεξεργαστή μου σε Pentium. Γίνεται να "βγάλω" τον 486 και να "βάλω" τον Pentium; Αν ναι, ένας Pentium 133 είναι καλός ή χρειάζεται ένας γρηγορότερος; Ποια θα είναι περίπου η τιμή του;

2. Θέλω να αρχίσω προγραμματισμό. Ποιο πρόγραμμα θα μου πρότεινες να αγοράσω και ποια η τιμή του;

3. Εχω αγοράσει το NBA Live '97 αλλά δεν έχω ήχο. Εχω κάνει ό,τι λένε οι οδηγίες του Install για τις γραμμές που πρέπει να προσθέσω στα config.sys και autoexec.bat, αλλά δεν άλλαξε τίποτα. Ιδιο ακριβώς πρόβλημα έχω και στο FIFA '97. Τι να κάνω;

4. Στο NBA Live '97, στο αρχικό μενού όπου πρέπει να επιλέξεις το style του παιχνιδιού, υπάρχουν τρεις διαφορετικές επιλογές (Arcade, Simulation, Custom). Σε τι επηρεάζει το παιχνίδι η καθεμία;

ΥΓ. 1: Πότε θα δημοσιεύσεις τις λύσεις του Larry 7 (φανταστικό);

ΥΓ. 2: Εχεις σκεφτεί να βάλεις το συνοδευτικό CD σε πλαστική θήκη;

ΥΓ. 3: Ελπίζω σε δημοσίευση του γράμματος, αν και σε κούρασα λίγο... Συγγνώμη.

Φιλικά

Γιάννης Αλ.

Φίλε Γιάννη,

Ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια.

1. Δυστυχώς, όχι. Για να προβείς στη συγκεκριμένη αναβάθμιση, πρέπει να αλλάξεις και τη motherboard και μάλλον και τη μνήμη (αν η τελευταία δεν είναι chips των 72 pins). Υπάρχουν όμως καταστήματα που κάνουν ανταλλαγές εξαρτημάτων, μειώνοντας σαφώς το κόστος της αναβάθμισης.

2. A wise decision. Μία καλή αρχή στον προγραμματισμό είναι η Basic, η οποία υπάρχει στις τελευταίες εκδόσεις του DOS. Αν θέλεις κάτι πιο δυνατό, μπορείς να δοκιμάσεις την Pascal ή τη C++, από περιβάλλον DOS. Οσον αφορά στον Visual προγραμματισμό, που ίσως είναι και πιο εύκολος, μια απλή αρχή είναι η Visual Basic. Σε ό,τι αφορά τις τιμές μπορείς να απευθυνθείς στις εταιρίες κατασκευής τους, Microsoft για Basic, Visual Basic και C, Borland για Pascal και C++, και βέβαια στους αντιπροσώπους και διανομείς τους στην Ελλάδα.

3. Εχεις σκεφτεί την... αυτοκτονία;

4. Οπως πολύ σωστά ανέφερες, καθεμιά επηρεάζει το στιλ του παιχνιδιού με διαφορετικό τρόπο.

ΥΓ. 1: Το τεύχος Μαρτίου πιστεύω να σε ικανοποίησε.

ΥΓ. 2: Ναι.

ΥΓ. 3: Συγχωρεμένος.

ΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΒΗΜΑ

Αγαπητό PC Master,

Με λένε Δημήτρη και είμαι 15 χρόνων. Εχω έναν 486/66, 8MB μνήμη, 404 MB σκληρό, SoundBlaster 16 και VGA 512 KB. Γνωρίζω ότι το σύστημά μου είναι ξεπερασμένο, γι'αυτό και θα το αναβαθμίσω σε Pentium/166. Αφήνω τα γνωστά σχόλια περί ύλης και λέγοντας μόνο ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό υπολογιστών στην Ελλάδα περνάω στις ερωτήσεις μου:

1. Επειδή τα οικονομικά μου είναι περιορισμένα, αποφάσισα να αλλάξω μόνο επεξεργαστή. Θα έχω δηλαδή έναν Pentium/166, 8MB RAM, 404HD, SoundBlaster 16 και SVGA 1MB RAM. Με δεδομένο το γεγονός ότι ασχολούμαι κυρίως με παιχνίδια, πιστεύεις ότι το σύστημα αυτό θα με καλύψει για αρκετό καιρό σύμφωνα με την αύξηση του μέσου όρου των ελάχιστων απαιτήσεων που απαιτεί κάθε παιχνίδι;

2. Τι θα μου πρότεινες ως επόμενο βήμα: αλλαγή σκληρού δίσκου ή 3D κάρτα γραφικών;

3. Ασχολούμαι με τη Visual Basic 4.0. Παλαιότερα, όταν είχα τα Windows 3.1, είχα την 16bit εκδοχή της, αλλά τώρα με τα Win95 εγκατέστησα την 32bit. Ομως, όταν προσπαθώ να τρέξω το API ή το Setup Wizard ή το Database Manager (μιλάμε για την 32bit εκδοχή των τριών προγραμμάτων), το φωτάκι του σκληρού ανάβει για λίγο και μετά σταματάει χωρίς να εμφανίζει τίποτα στην οθόνη. Τι συμβαίνει; Χρειάζομαι μνήμη; Τρέχοντας την 16bit εκδοχή των προγραμμάτων, εμφανίζεται το μήνυμα ότι λείπει το "N16.DLL". Επανεγκατέστησα 32bit αλλά και 16bit, όμως χωρίς αποτέλεσμα. Εψαξα τα συνοδευτικά κείμενα για βοήθεια, αλλά τίποτα.

4. Θα ήθελα να εκφράσω την απόλυτη συμφωνία για το γράμμα του φίλου Θανάση Κ. από το Βόλο που δημοσιεύθηκε στη στήλη "Μεταξύ μας", τεύχος 80, και θα χαιρόμουν αν δημιουργούνταν μια τέτοια στήλη. Θα ήθελα να εκφράσω τα συγχαρητήριά μου ιδιαιτέρως στον Master, τον κύριο Ανδρέα Τσουρινάκη και τον



Γιάννη Πατρίκο, αλλά και σε όλους τους άλλους. Τελικά, το περιοδικό κυκλοφόρησε στις αρχές του μήνα.

5. Μία ερώτηση περί Pandora Directive. Επειδή σκοπεύω να το αγοράσω, στο demo του σε κάποιο CD του περιοδικού παρατήρησα πως ορισμένα μέρη φαίνονται σαν ζωγραφιές σε τοίχο. Για παράδειγμα, ανοίγοντας την πόρτα που οδηγεί έξω από το δωμάτιο, ο χώρος έξω από την πόρτα φαίνεται ρεαλιστικός από μακριά, αν όμως σταθείς δεξιά ή αριστερά της πόρτας, κολλήσεις στον τοίχο και κοιτάξεις πάλι έξω από την πόρτα, ο χώρος φαίνεται σαν να είναι ζωγραφισμένος σε τοίχο. Το ίδιο γίνεται και με το τζάκι. Μήπως γι' αυτό φταίει η VGA 512KB και με την SVGA 1MB τα πράγματα θα διορθωθούν; Μήπως από εκεί βγήκε το 96% βαθμολογία στα γραφικά;

Συγγνώμη αν σας κούρασα.
Δημήτρης

ΥΓ. 1: Για την ερώτηση 3 το ακριβές μήνυμα για το "N16.DLL" αρχείο είναι: "The language DLL 'N16.DLL' could not be found."

ΥΓ. 2: Να ελπίζω σε δημοσίευση;

Αγαπητέ Δημήτρη,

1. Οπως και ο προηγούμενος φίλος, πρέπει να ξέρεις ότι χρειάζεται αλλαγή και η motherboard, αν θες καθαρόαιμο Pentium. Για να σε καλύψει για αρκετό καιρό ακόμα, ίσως να χρειαστεί να προσθέσεις και άλλα 8MB μνήμης, μόνο και μόνο για να τρέχουν γρηγορότερα τα πάντα (από παιχνίδια έως Windows). Σε ό,τι αφορά όμως επεξεργαστή, πιστεύω ότι θα είσαι καλυμμένος.

2. Το επόμενο βήμα κατά τη γνώμη μου, (μετά τη μνήμη) θα ήταν προσθήκη σκληρού δίσκου.

3. Μπορείς να δοκιμάσεις να απεγκαταστήσεις όλες τις εκδόσεις και να τις επανεγκαταστήσεις από την αρχή. Αν και αυτό δεν δουλέψει, κάνε και μία εγκατάσταση στα Windows. Δεν έχεις να χάσεις τίποτα, εκτός από μία ωρίτσα.

5. Τι να σου πούμε εμείς; Πού να βρούμε VGA με 512K για να κάνουμε τη σύγκριση που θέλεις; Μόνο σε μουσείο πια...

ΥΓ. 2: Οχι, βέβαια...

ΝΕΟΣ, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗΣ ΚΑΙ GAMER

Αγαπητό PC Master, Συγχαρητήρια για την πολύ καλή ύλη σου. Είμαι ένας καινούριος αναγνώστης, από το τεύχος 79 (Δεκέμβριος). Εχω ένα Pentium/133, 16MB RAM, CD-ROM 10x, Diamond Stealth 3D 2000, SoundBlaster 16bit, HD 1.2MB.

1. Σε αυτά τα τεύχη διαβάζω για patches. Τι είναι τα patches; Τι είναι Browser των Win95;

2. Θέλω να ασχοληθώ με τον προγραμματισμό. Ποιες είναι οι καλύτερες γλώσσες για MS-DOS και ποιες για Win; Πόσο θα μου στοιχίσει να αγοράσω μία και πού μπορώ να την αγοράσω;

3. Θα ήθελα σε ένα από τα επόμενα τεύχη, στη στήλη προγραμματισμός, να μάθω πώς μπορούμε να φτιάξουμε ένα παιχνίδι.

4. Γιατί δεν βάζετε πιο πολλά προγράμματα αναγνωστών στο CD-ROM του περιοδικού;

5. Σαν καινούριος χρήστης θα ήθελα demos των DOOM - QUAKE - DUKE NUKEM 3D - WARCRAFT - DESCENT - FIFA '97 - NBA LIVE '97 - LARRY - RED ALERT.

Περιμένω δημοσίευση.
Γιάννης

Αγαπητέ Γιάννη,

1. Τα patches είναι προγράμματα που διορθώνουν κάποια bugs των παιχνιδιών ή τους προσθέτουν κάποια χαρακτηριστικά όπως καινούριους χαρακτήρες, πίστες κ.ά. Ο browser είναι ένα πρόγραμμα που σου επιτρέπει να μετακινηθείς εύκολα ανάμεσα στα directories του σκληρού σου δίσκου (όπως, για παράδειγμα, ο Windows Explorer των Windows 95) ή ανάμεσα σε σελίδες στον World Wide Web (π.χ. Netscape, Internet Explorer).

2. Η γλώσσα προγραμματισμού με τις μεγαλύτερες δυνατότητες, αλλά και η πιο δύσκολη για DOS είναι η C/C++. Για Windows, όλες οι Visual γλώσσες είναι εύχρηστες, αλλά η δυνατότερη είναι μάλλον η Visual C++.

3. Το αίτημά σου έχει κατά καιρούς εκφραστεί και από άλλους αναγνώστες. Πρέπει να ξέρεις ότι η ερώτηση του στιλ "πώς να φτιάξω ένα παιχνίδι" είναι πολύ γενική. Κατά καιρούς έχουν παρουσιαστεί από τη στήλη προγραμματισμού ρουτίνες που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε σε μία τέτοια δουλειά, αλλά η ιδέα και το σενάριο πρέπει να είναι δικά σας. Από το τεύχος που κρατάς στα χέρια σου, πάντως, αρχίζουμε μια σειρά εκμάθησης των γνωστότερων Game Creators, στο πλαίσιο της στήλης Smart User, που πιστεύουμε να σε ικανοποιήσει.

4. Γιατί, δυστυχώς, τα καλά είναι λίγα...

5. Ολα σχεδόν τα παιχνίδια που ζητάς έχουν συμπεριληφθεί σε προηγούμενα τεύχη του περιοδικού. Αν τα θέλεις, μπορείς να επικοινωνήσεις με τα γραφεία του περιοδικού για να σου τα στείλουμε.

ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ 'Η SOUNDBLASTER;

Αγαπητό PC Master, Είμαι αναγνώστης σου εδώ και καιρό. Είμαι 14 χρόνων και πιστεύω ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό στην Ελλάδα. Συχνά πηγαίνω στο περίπτερο για να πάρω το περιοδικό και ανακαλύπτω πως έχει εξαντληθεί. Αναγκάζομαι να γυρίζω όλη την πόλη για να το αγοράσω. Εχω έναν Η/Υ 486DX4/133MHz, 8MB RAM, 260MB HD, CD-ROM 8x και οι ερωτήσεις μου είναι:

1. Επειδή έχω μικρό δίσκο, θέλω να πάρω καινούριο. Σκέφτομαι συγκεκριμένα να αποκτήσω έναν σκληρό 1.2GB. Τι με συμβουλεύεις να κάνω, να τον πάρω ή να μην τον πάρω και, αν ναι, πόσο θα μου κοστίσει;

2. Θέλω επίσης να πάρω μια κάρτα ήχου και μια SoundBlaster. Τι κάρτα ήχου να πάρω και τι SoundBlaster; Πόσο θα μου κοστίσει; Θα ακούω μουσική από CD;

3. Πρόσφατα μου παρουσιάστηκε ένα πρόβλημα στα Windows 95 από ένα CD-ROM που έβαλα. Ετσι, τώρα δεν δουλεύουν τα Windows. Πόσο θα μου κοστίσει να τα φτιάξω και τι νομίζεις ότι φταίει;

4. Εχω έναν φίλο που θέλει να πάρει Η/Υ. Τι του προτείνεις και πόσο θα κοστίσει;

ΥΓ.: Θα μου το δημοσιεύσεις, ε; Παιδιά είμαστε τώρα;
Θανάσης Δημητριάδης

Αγαπητέ Θανάση,

Δεν μας λες σε ποιο περίπτερο πας, για να στέλνουμε

ένα τεύχος παραπάνω κάθε μήνα έτσι ώστε να μην κουράζεσαι να μας βρεις!

1. Αν θεωρείς ότι χρειάζεσαι τη χωρητικότητα αυτή, τότε σε συμβουλεύω να τον αγοράσεις. Και μάλλον θα τη χρειαστείς, αφού οι εταιρίες προγραμματισμού φτιάχνουν προγράμματα που καταλαμβάνουν τα MB στο σκληρό τελείως "απερίσκεπτα".

2. Και κάρτα ήχου και SoundBlaster! Λοιπόν, η SoundBlaster είναι μοντέλο κάρτας ήχου αλλά και πρότυπο για τις υπόλοιπες κάρτες ήχου. Αν δεν έχεις οικονομικό πρόβλημα, θα σε συμβούλευα να πάρεις μία αυθεντική 16bit SoundBlaster. Αν τα χρήματα είναι πρόβλημα, τότε μπορείς να διαλέξεις οποιαδήποτε συμβατή 16bit θέλεις. Ολα θα είναι OK, αρκεί η κάρτα που θα πάρεις να σου παρέχει drivers για τα πάντα. Αφού αγοράσεις κάρτα ήχου, θα μπορείς να χρησιμοποιείς το CD-ROM και σαν ένα κοινό CD Player μέσα από το ανάλογο πρόγραμμα.

3. Μπορεί να φταίνε χίλια δυο πράγματα. Δοκίμασε να μπεις σε safe mode στα Windows, πατώντας F8 όταν ξεκινά ο υπολογιστής σου (στο "Starting Windows 95") και επιλέγοντας από το μενού το "Safe mode". Αν δεν δουλέψει, θα πρέπει να επανεγκαταστήσεις τα Windows 95.

4. Του προτείνω έναν Pentium Pro/200, 128MB μνήμη, 2.5GB σκληρό δίσκο, 3D επιταχυντική κάρτα γραφικών με 8MB μνήμη, 25" οθόνη, 64bit κάρτα ήχου με Windows NT 4.0 (!!!!!!)

ΥΓ.: Γιατί, είπε κανείς πως γεράσαμε;



MOTHERBOARD ΜΕ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

Αγαπητό PC Master,
Προσπερνώντας τα κολακευτικά σχόλια για την ύλη του περιοδικού, περνάω κατευθείαν στο θέμα μου:

Εχω ένα Intel Pentium 100MHz, 16MB RAM, Diamond 3D 2240, CD-ROM 8x, SoundBlaster 2.0 και ένα "χάος" σκληρό δίσκο 210MB.

1. Στο κατάστημα που έκανα την αναβάθμιση του υπολογιστή, από 486/33 σε αυτόν που έχω τώρα, μου είπαν ότι οι μνήμες που έβαλαν είναι τύπου EDO. Ομως στο System Configuration αναγράφονται τα εξής: BANK0 EDO RAM: NO και BANK1 EDO RAM: NO. Στο χαρτί της εγγύησης αναγράφεται ότι οι μνήμες είναι τύπου EDO. Τελικά, οι μνήμες είναι ή δεν είναι EDO; Μήπως χρειάζεται να "πειράξω" κάτι στο BIOS της AWARD ώστε να ενεργοποιηθεί η λειτουργία EDO, αν είναι πράγματι; Η motherboard είναι της VTECH με το παλιό Intel Triton (430FX) chipset, το οποίο υποστηρίζει τέτοιου είδους μνήμες.

2. Η συγκεκριμένη motherboard υποστηρίζει επεξεργαστές 200MHz; Στο manual αναγράφεται κάτι αλλά όχι καθαρά.

3. Για την προσθήκη MMX επεξεργαστή χρειάζεται και η αλλαγή της motherboard που έχω;

4. Τι θα κέρδιζα εάν αναβάθμιζα την cache memory από τα 256KB στα 512KB;

5. Ποια η διαφορά ανάμεσα στο chipset Intel Triton 430FX και Intel Triton II 430HX;

6. Ενδιαφέρομαι να αγοράσω σκληρό δίσκο αλλά μεταχειρισμένο. Ποια είναι τα κριτήρια επιλογής ενός μεταχειρισμένου σκληρού δίσκου, ώστε να θεωρείται καλή αγορά; Ενδιαφέρομαι για σκληρό δίσκο 2-3 ετών μέχρι τα 500MB.

Κύριοι, ευχαριστώ για την υπομονή σας. Ελπίζω να μη σας κούρασα.

Φιλικά,
Χάρης

Φίλε Χάρη,

1. Λυπάμαι που σου λέω, αλλά οι μνήμες σου δεν είναι EDO. Το μόνο που μπορείς να κάνεις είναι να πάρεις το χαρτί της εγγύησης και το κουτί του υπολογιστή σου παραμάσχαλα και να πας στο μαγαζί που έκανες την αναβάθμιση, απαιτώντας να σου βάλουν μνήμη EDO. Και αν δεν το κάνουν, θα σε παρακαλούσαμε να μας ενημερώσεις για το όνομα του καταστήματος.

2. Αν το manual έχει ρυθμίσεις των jumpers για Pentium/200MHz και το αναφέρει καθαρά, τότε υποστηρίζει τον 200άρη.

3. Θα πρέπει να ελέγξεις από το manual της αν είναι MMX compatible ή όχι.

4. Αύξηση της ταχύτητας στα Windows και σε σχεδόν όλα τα προγράμματα.

5. Το F γίνεται H.

6. Καταρχήν δεν πρέπει να έχει bad sectors, κάτι που δυστυχώς δεν μπορείς να το ελέγξεις στο κατάστημα από όπου θα τον αγοράσεις. Εν συνεχεία, πρέπει να είναι γρήγορος (κριτήριο που ισχύει και για τους καινούριους σκληρούς δίσκους). Πρέπει, δηλαδή, να έχει μέσο χρόνο προσπέλασης μέχρι 13ms και τουλάχιστον 1.8MB transfer rate (οι τιμές που σου δίνουμε προέρχονται από το System Information των Norton Utilities - DOS). Τέλος, καλό θα ήταν αν έβρισκες κάποιο σκληρό με PIO mode 3 ή ακόμα και 4.

ΓΟΝΑΤΙΣΤΟΣ... ΑΝΑΓΝΩΣΤΗΣ

Λατρευτό PC Master,

1. Εδώ και δύο εβδομάδες μου προέκυψε ένα πρόβλημα με την κάρτα ήχου. Εχω μία "Creative Labs SoundBlaster Pro or 100% compatible". Ετσι τουλάχιστον μου την αναγνωρίζουν τα Windows. Μερικά παιχνίδια, ενώ μετά το format του σκληρού δεν έχω τοποθετήσει τους drivers, την αναγνωρίζουν και παίζουν μουσική. Τώρα ζητάω από εσένα να μου πεις πώς θα κάνω την εγκατάσταση των drivers, αφού δεν έχω ιδέα. Δεδομένο το ότι έχω ήδη στα χέρια τη δισκέτα με τους drivers.

2. Οταν αγόρασα τον Η/Υ μου, μου έβαλαν δύο σκληρούς των 500ΜΒ. Το σκληρό C μπορούσα να τον διαβάσω και από το DOS και από τα Windows 95. Τον δεύτερο όμως σκληρό, τον Ε, μπορούσα να τον διαβάσω μόνο από τα Windows. Με το format που έκανα δεν μπορώ να διαβάσω τον δεύτερο. Θέλω εσύ να μου πεις εάν θα μπορέσω να τον δω σε περιβάλλον MS-DOS μέσω της εντολής FDISK και, αν ναι, με ποια διαδικασία. Αν όχι, με ποιο τρόπο;

3. Θα σας παρακαλέσω, αν δεν κάνει κόπο, να μην παραλείπετε να βάζετε κάποιο antivirus στα CD σας.

Σας θερμοπαρακαλώ, γονατίζοντας στα πόδια σας, να μου απαντήσετε όσο πιο γρήγορα γίνεται.

Με θαυμασμό και εκτίμηση,
Bond 007

Φίλε 007,

1. Για να εγκαταστήσεις τους drivers της κάρτας, ο γενικός κανόνας είναι ο ακόλουθος: Πρώτον, τρέχεις το πρόγραμμα εγκατάστασης από DOS mode για να ενεργοποιείται η κάρτα κατά την εκκίνηση του υπολογιστή. Δεύτερον, τρέχεις το Windows πρόγραμμα εγκατάστασης μέσα από τα Windows ή, αν υπάρχει αυτή η δυνατότητα, μέσω του Add New Hardware Wizard προσθέτεις την κάρτα σου, επιλέγοντας στο αντίστοιχο παράθυρο "Have Disk".

2. Μήπως ο δεύτερος σκληρός δεν ήταν σκληρός αλλά CD-ROM; Σε αυτή την περίπτωση, θα πρέπει να έχεις κάποια δισκέτα με driver για το CD, την οποία την εγκαθιστάς από DOS.

3. Υπάρχουν σχεδόν σε κάθε τεύχος του περιοδικού.

ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ... ΚΙ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ!

Αγαπητό PC Master,

Λέγομαι Μάνος Δανέζης και είμαι ένας φανατικός αναγνώστης του περιοδικού σου. Αρχικά έπαιζα μόνο παιχνίδια στρατηγικής, όμως από τότε που σε προτίμησα και διάβασα τις στήλες για τα adventures του κ. Τσουρινάκη, έγινα adventurάς. Ας μπω όμως στο "ψητό". Εχω έναν Pentium/133, 16MB RAM, 1.2GB HD, ένα μικροπροβληματάκι και κάποιες ερωτήσεις:

1. Στο DOS το CD-ROM που έχω, είναι σαν να μην υπάρχει (δεν αναγνωρίζει το drive του CD-ROM). Τι μπορώ να κάνω;

2. Το DiscWorld II (το οποίο αγόρασα) θα έχει κάποιο πρόβλημα αν το τρέξω από τα Windows 95;

3. Στο τεύχος 76, τα hints & tips του Duke Nukem 3D δεν λειτουργούν όλα. Ή μήπως κάνω κάτι λάθος;

ΥΓ. 1: Ελπίζω σε απάντηση και στο να έχετε βαρεθεί τα sports.

ΥΓ. 2: PC Master και τα μυαλά στα κάγκελα.

ΥΓ. 3: Χαιρετισμούς σε όλο το περιοδικό και ειδικά στον κ. Τσουρινάκη.

Φιλικά,
Μάνος Δανέζης,
Βύρωνας

Φίλε Μάνο,

1. Μπορείς να εγκαταστήσεις τον driver από τη δισκέτα του CD-ROM έτσι ώστε να μπορείς να το βλέπεις και από DOS.

2. Δεν νομίζω να έχει άλλο πρόβλημα, εκτός από αυτό της ταχύτητας. Καλύτερα θα ήταν να το τρέξεις από DOS.

3. Μήπως δεν έχεις την κανονική έκδοση του Duke Nukem αλλά κάποιο demo;

ΤΙ ΝΑ ΠΑΡΩ, ΤΙ;

Αγαπητό PC Master,

γεια σου. Λέγοντας μόνο ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό Πληροφορικής στην Ελλάδα, μπαίνω στο θέμα μου. Εχω έναν 386DX/40MHz, 4MB RAM, VGA 1MB, HD 215MB, 1.44MB FD, έγχρωμη οθόνη χωρίς CD-ROM και κάρτα ήχου.

1. Τι μου προτείνεις: Να τον αναβαθμίσω ή να αγοράσω καινούριο Η/Υ;

2. Τι επεξεργαστή μού προτείνεις να βάλω; Cyrix ή Intel; Σε τι συχνότητα λειτουργίας; (Τον Η/Υ τον χρησιμοποιώ μόνο για παιχνίδια.)

3. Αν βάλω Cyrix, θα έχω πρόβλημα συμβατότητας με τα προγράμματα που κυκλοφορούν;

4. Ποια κάρτα ήχου και γραφικών μου προτείνεις; Η κάρτα πρέπει να έχει δυνατότητα 3D επιτάχυνσης;

5. Μπορώ σε EIDE controller να συνδέσω μία IDE συσκευή;

Σας ευχαριστώ προκαταβολικά,

Summerman

ΥΓ.: Καλό θα ήταν σε όσα παιχνίδια παρουσιάζουν προβλήματα ταχύτητας να γράφετε σε τι Η/Υ δοκιμάστηκαν.

Summerman,

γεια σου κι εσένα. Σε ευχαριστούμε για το κομπλιμάν.

1. Αν στραφείς προς τη λύση της αναβάθμισης, τότε στο τέλος από τον παλιό σου υπολογιστή θα κρατήσεις μόνο το ...floppy drive. Οπότε μάλλον θα σου πρότεινα να αγοράσεις έναν καινούριο, για να είσαι και πλήρως καλυμμένος από άποψη εγγύησης.

2, 3. Προσωπικά εμπιστεύομαι μόνο τα αυθεντικά, εξάλλου έχουν αναφερθεί μερικά προβλήματα με τους Cyrix, κυρίως σε ό,τι αφορά τα παιχνίδια κάτω από Windows 95. Ο,τι και να εγκαταστήσεις, όμως, φρόντισε να συνεργάζεται αρμονικά με τη motherboard. Οσον αφορά στη συχνότητα, καλό θα ήταν ό,τι πάρεις να είναι πάνω από 120MHz, αν βέβαια αντέχει η τσέπη σου.

4. Κάρτα ήχου μπορείς να επιλέξεις από μία τεράστια ποικιλία, αρκεί αυτή να έχει τους απαραίτητους drivers για τα Windows αλλά και το DOS. Η κάρτα γραφικών καλό θα ήταν να έχει δυνατότητες 3D επιτάχυνσης και μπόλικη μνήμη.

5. Βεβαίως, αφού το EIDE είναι μία επέκταση του IDE, με πλήρη συμβατότητα προς αυτό.

ΥΓ.: Αυτό δεν θα σε βοηθήσει και πολύ, αφού, αν έχεις αδύνατο μηχάνημα, θα μείνεις με την απορία εάν τρέχουν εξίσου καλά στο δικό σου, ενώ, αν έχεις ισχυρό, θα τρέχουν έτσι κι αλλιώς... ■

How To

Αλλαγή φρουράς από αυτό το τεύχος του "PC Master" για τη στήλη "How To", όχι όμως και αλλαγή πορείας. Ευχόμαστε στον Κώστα Βασιλάκη καλή θητεία και ελπίζουμε σύντομα να τον έχουμε πάλι κοντά μας. Δυστυχώς, αυτή η στήλη γράφτηκε αφού είχε ετοιμαστεί το CD του περιοδικού και έτσι τα προγράμματα αναγκαστικά βρίσκονται μαζί με το κείμενο.

του Βασίλη Παπαδάκη

TURBO PASCAL ΚΑΙ VISUAL BASIC

Αγαπητό PC Master,
Ανήκω και εγώ στην κατηγορία των φανατικών αναγνωστών σου που περιμένουν ανυπόμονα κάθε μήνα το νέο τεύχος. Πέρα από τις εξαιρετικά χρήσιμες παρουσιάσεις νέων προϊόντων και παιχνιδιών, θα ήθελα να επωφεληθώ από τη στήλη "How To" του καταπληκτικού Κ. Βασιλάκη, ο οποίος είναι ίσως ο μόνος που μπορεί να με βγάλει από τα προγραμματιστικά αδιέξοδα που αντιμετωπίζω. Πιο συγκεκριμένα, την περίοδο αυτή ασχολούμαι με την τροποποίηση ενός παλαιότερου προγράμματος γραμμένου σε Turbo Pascal 6.0. Το πρόβλημα που αντιμετωπίζω είναι η ταχύτητα εκτέλεσης της εφαρμογής, που με σειριακά αρχεία είναι εξαιρετικά μικρή. Για το λόγο αυτόν, και επειδή έχω πληροφορηθεί για τη δομή οργάνωσης B-Tree, θα ήθελα, εάν είναι δυνατόν, να παρουσιάσετε τον κώδικα που υλοποιεί τη δομή. Ποια η διαφορά των B-Trees από τα B*-Trees; Πότε είναι καλύτερη η δεύτερη; Στο ίδιο πρόγραμμα θέλω να προσθέσω υποστήριξη ποντικιού και ήδη έχω κάνει κάποιες προσπάθειες χρησιμοποιώντας το interrupt C2h του BIOS, χωρίς να τα καταφέρω τελικά. Μπορείτε να μου προτείνετε κάποια λύση και σε αυτό το πρόβλημα; Τέλος, θα ήθελα να σας ρωτήσω κάτι σχετικά με τη Visual Basic 4.0, που προσπαθώ να μάθω. Τα αντικείμενα Form, Picture Box και Printer διαθέτουν την property hDC για API κλήσεις. Θα μπορούσατε να δώσετε ένα παράδειγμα (για κάποια φόρμα) που να δείχνει τη χρήση της property hDC; Ελπίζω να μη σας κούρασα με τις απορίες μου αυτές. Σας ευχαριστώ προκαταβολικά και περιμένω με αγωνία τις απαντήσεις σας.
Φιλικά,
Αγγελος Αθανασίου

✔ α) Τα B-Trees από την εποχή που ανακαλύφθηκαν, αρχές της δεκαετίας του '70, έκαναν πάταγο και πολύ σύντομα έγιναν standard σε όλες τις βάσεις δεδομένων για την οργάνωση των αρχείων Index. Αρκεί να αναφέρουμε ότι για 1.000.000 εγγραφές χρειάζονται μόνο τρεις προσπελάσεις (seeks) στο δίσκο για να βρεις το κλειδί που ψάχνεις, σε ένα B-Tree της τάξεως 512 (δηλαδή 511 κλειδιά ανά κόμβο). Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή.

Ως δενδρική δομή ή δέντρο (tree) ορίζεται μια οργάνωση δεδομένων, η απεικόνιση της οποίας παρουσιάζει τη μορφή αντεστραμμένου δέντρου. Αποτελείται από κόμβους που δεν είναι τίποτε άλλο από records που περιέχουν κλειδιά της βάσης δεδομένων και δείκτες σε κόμβους με μεγαλύτερα και μικρότερα κλειδιά. Το B-Tree περιέχει, επί παραδείγματι, x κλειδιά και x+1 δείκτες ανά κόμβο, εν αντιθέσει με το Binary Tree που περιέχει ένα κλειδί και δύο δείκτες ανά κόμβο. Το κλειδί (key field) είναι ένα πεδίο της βάσης δεδομένων που καθορίζει μια συγκεκριμένη εγγραφή με μοναδικό τρόπο (π.χ., ένας κωδικός για κάποιο ανταλλακτικό ή ο αριθμός ταυτότητας ενός ανθρώπου). Η οργάνωση του B-Tree βοηθά στην εύκολη αναζήτηση στοιχείων. Ξεκινώντας από τον πρώτο κόμβο (root) ρωτάμε αν το κλειδί που ψάχνουμε είναι μικρότερο ή μεγαλύτερο από αυτό που υπάρχει στον κόμβο και αντίστοιχα ακολουθούμε τους κόμβους με τα μικρότερα ή τα μεγαλύτερα κλειδιά. Σε κάθε κόμβο η αναζήτηση είναι σειριακή. Αν φθάσουμε σε ισότητα ή τελειώσει το δέντρο (δηλαδή, leaf level = επίπεδο φύλλου), τότε λήγει η αναζήτηση. Αν βρούμε το κλειδί, τότε πηγαίνουμε στο αρχείο της βάσης δεδομένων και διαβάζουμε τα υπόλοιπα πεδία (π.χ., κόστος ανταλλακτικού ή όνομα πελάτη).

Το B-Tree κατασκευάζεται από κάτω προς τα πάνω, εν αντιθέσει με τις άλλες δενδρικές δομές. Με άλλα λόγια, όταν γεμίσει ένας κόμβος, τότε διαιρείται και το μεσαίο κλειδί προωθείται ένα επίπεδο παραπάνω. Αυτή η τεχνική χρησιμοποιείται για όλους τους κόμβους, ακόμα και για το root, με αποτέλεσμα πολλές φορές το ίδιο το root να επανακαθορίζεται, κάτι που είναι αδιανόητο στα δυαδικά δέντρα (binary trees). Σημειωτέον ότι με το B-Tree δεν αλλάζει μορφή η ίδια η βάση με τα δεδομένα σου, αλλά δημιουργείται ένα νέο αρχείο που περιέχει δείκτες σε αυτά τα δεδομένα.

Οπως ισχύει για όλες τις δενδρικές δομές, οι συναρτήσεις που δημιουργούν και διατρέχουν το δέντρο είναι αναδρομικές (δηλαδή, καλούν τον εαυτό τους). Το πρόγραμμα δέχεται κλειδιά από το πληκτρολόγιο, αλλά μπορεί να τροποποιηθεί ώστε να τα δέχεται από κάποιο αρχείο. Για το λόγο αυτόν και μόνο έχει προστεθεί ένα πεδίο longint μαζί με το κλειδί, το οποίο θα πρέπει να δείχνει στην κατάλληλη εγγραφή της βάσης δεδομένων. Ισως χρειαστεί, επίσης, να αλλαχθούν οι σταθερές MAXLEN (δείχνει το μέγεθος του κλειδιού σε χαρακτήρες) και MAXKEYS (δείχνει πόσα κλειδιά υπάρχουν σε κάθε κόμβο). Οι βασικές συναρτήσεις του προγράμματος είναι δύο: μία για αναζήτηση και μία για εισαγωγή κλειδιών στο δέντρο. Η ρουτίνα αναζήτησης επιστρέφει τη θέση του κλειδιού μέσα στον κόμβο ή τη θέση που θα είχε αν υπήρχε. Η ρουτίνα εισαγωγής χρησιμοποιεί τη ρουτίνα αναζήτησης για να βρει τη θέση στην οποία θα εισαγάγει το κλειδί.

```
Program BTree;
 uses DOS; { χρειάζεται για τη
   fsearch }
const
MAXLEN = 15; { μήκος πεδίου που
   χρησιμοποιείται για κλειδί }
MAXKEYS = 3;
MAXCHILDREN = MAXKEYS + 1; {
   ΤΑΞΗ μεγέθους του B-Tree }
NOKEY = '*';
FILENAME = 'BTREE.DAT';

type
KeyStr = string[MAXLEN];
DBKey = record
{ πεδίο-κλειδί της βάσης δεδομένων }
KeyString : KeyStr;
{ δείκτης στο αρχείο της βάσης με τα
   υπόλοιπα στοιχεία }
DBRec : longint;
end;
BTPage = record
{ μετρητής πληρότητας του κόμβου }
KeyCount: integer;
{ περιεχόμενο }
Keys: array[0..MAXKEYS] of DBKey;
{ δείκτες στους απογόνους του
   κόμβου }
```

```
Children: array[0..MAXCHILDREN] of
  longint;
end;

var
IndexF: file of BTPage;
GoingUp: boolean;
Root, GoingUpRec: longint;
GoingUpKey, InsertKey: DBKey;
MINKEYS: integer;
PAGESIZE: longint;

function GetKey: KeyStr;
var aWord: KeyStr;
begin
write('Δώσε μια λέξη για εισαγωγή
  στο δέντρο->');
readln(aWord);
GetKey := aWord;
end;

function IndexOpen: boolean;
var Exist: PathStr;
begin
assign(IndexF, FILENAME);
Exist := fsearch(FILENAME,'');
if Exist = '' then
begin
writeln('Το αρχείο ', FILENAME, ' δεν
  βρέθηκε. Το δημιουργώ...');
IndexOpen := False;
end
else
begin
writeln('Το αρχείο ', FILENAME, '
  βρέθηκε. Το διαβάζω...');
reset(IndexF);
IndexOpen := True;
end;
end;

procedure InitPage(var NewPage:
  BTPage);
var i: integer;
begin
for i := 1 to MAXKEYS do
begin
NewPage.Keys[i].KeyString :=
  NOKEY;
NewPage.Keys[i].DBRec := -1;
NewPage.Children[i] := -1;
end;
NewPage.Children[MAXKEYS+1] := -1;
NewPage.KeyCount := 0;
end;

function CreateTree(InsertKey:
  DBKey): longint;
{ δημιουργεί το αρχείο και βάζει δύο
  records, 1 dummy για να δείχνει
  στο }
{ Root και ένα κανονικό για Root }
var aPage: BTPage;
begin
rewrite(IndexF);  { το πρώτο record
  είναι κενό εκτός από }
InitPage(aPage);  { το Children[1]
  που δείχνει στο Root }
aPage.Children[1] := 1; { το 2ο record
  είναι το Root για αρχή }
write(IndexF, aPage);
InitPage(aPage);
aPage.Keys[1] := InsertKey;
aPage.KeyCount := 1;
write(IndexF, aPage);
CreateTree := 1;
end;

procedure IndexClose;
begin
close(IndexF);
end;

function ReadRoot: longint;
var aPage: BTPage;
begin
seek(IndexF, 0); { το πρώτο record
  είναι κενό εκτός από  }
{ το Children[1] που δείχνει στη Root
  Page }
read(IndexF, aPage);
ReadRoot := aPage.Children[1];
end;

function SearchPage(TheKey: DBKey;
  P: BTPage;var Position: integer):
  boolean;
{ επιστρέφει True αν το κλειδί βρεθεί
  μέσα στη σελίδα ή False εάν όχι }
{ σε όλες τις περιπτώσεις το Position
  δείχνει τη θέση στην οποία
  βρίσκεται ή }
{ θα βρισκόταν το κλειδί }
var i: integer;
begin
i := 1;
while (i <= P.KeyCount) AND
  (TheKey.KeyString >
  P.Keys[i].KeyString) do i := i + 1;
Position := i;
if (Position <= P.KeyCount) AND
  (TheKey.KeyString =
  P.Keys[i].KeyString) then
SearchPage := True
else
SearchPage := False;
end;

procedure
  InsertInPage(TheKey:DBKey;
  RightChild: longint; var AtPage:
  BTPage);
{ βάζουμε το κλειδί σε μια σελίδα που
  χωρά }
var i: integer;
begin
with AtPage do
begin
i := KeyCount + 1;
while (TheKey.KeyString < Keys[i-
  1].KeyString) AND (i > 1) do
begin
Keys[i].KeyString := Keys[i-
  1].KeyString;
Children[i+1] := Children[i];
i := i - 1;
end;
KeyCount := KeyCount + 1;
Keys[i].KeyString :=
  TheKey.KeyString;
Children[i+1] := RightChild;
end;
end;

procedure Split(TheKey: DBKey;
  RightChild: longint; var OldPage:
  BTPage;
var KeyGoingUp: DBKey; var
  RecGoingUp: longint;
var aNewPage: BTPage);
{ διαιρεί μία σελίδα, που πρόκειται να
  υπερχειλίσει, σε δύο σελίδες }
var
i: integer;
TempKeys: array[1..MAXKEYS+1] of
  DBKey;
TempChildren:
  array[1..MAXCHILDREN+1] of
  longint;
begin
for i := 1 to MAXKEYS do
begin
TempKeys[i] := OldPage.Keys[i];
TempChildren[i] :=
  OldPage.Children[i];
end;
TempChildren[i+1] :=
  OldPage.Children[i+1];
i := MAXKEYS + 1;
while (TheKey.KeyString <
  TempKeys[i-1].KeyString) AND (i
  > 1) do
begin
TempKeys[i] := TempKeys[i-1];
TempChildren[i+1] :=
  TempChildren[i];
i := i - 1;
end;
TempKeys[i] := TheKey;
TempChildren[i+1] := RightChild;
{ παίρνουμε το μήκος του αρχείου σε
  pages και επειδή τα records }
{ αρχίζουν από το 0, γι' αυτό ο
  αριθμός είναι records + 1   }
RecGoingUp := filesize(IndexF);
InitPage(aNewPage);

for i := 1 to MINKEYS do
begin
OldPage.Keys[i] := TempKeys[i];
OldPage.Children[i] :=
  TempChildren[i];
```

Σημείωση της στήλης: Παρακαλούμε να απευθύνετε στη στήλη συγκεκριμένες ερωτήσεις και όχι γενικές, όπως για παράδειγμα "πώς θα φτιάξω ένα παιχνίδι;". Εξειδικεύοντας τα ερωτήματά σας, μας βοηθάτε να σας απαντήσουμε πιο γρήγορα και με μεγαλύτερη σαφήνεια.

```
aNewPage.Keys[i] :=
   TempKeys[i+1+MINKEYS];
aNewPage.Children[i] :=
   TempChildren[i+1+MINKEYS];
OldPage.Keys[i+MINKEYS].KeyString
   := NOKEY;
OldPage.Children[i+1+MINKEYS] := -
   1;
end;
OldPage.Children[MINKEYS+1] :=
   TempChildren[MINKEYS+1];

if odd(MAXKEYS) then
begin
aNewPage.Keys[MINKEYS+1] :=
   TempKeys[MAXKEYS+1];
aNewPage.Children[MINKEYS+2] :=
   TempChildren[MAXCHILDREN+1];
aNewPage.Children[MINKEYS+1] :=
   TempChildren[MAXCHILDREN];
OldPage.Keys[i+1+MINKEYS].KeyStr
   ing := NOKEY;
OldPage.Children[i+2+MINKEYS] := -1;
end
else
   aNewPage.Children[MINKEYS+1]
   :=
   TempChildren[MAXCHILDREN+1];
aNewPage.KeyCount := MAXKEYS -
   MINKEYS;
OldPage.KeyCount := MINKEYS;
KeyGoingUp :=
   TempKeys[MINKEYS+1];
end;

function TreeInsert(Rec: longint; Key:
   DBKey; var UpRecRightChild:
   longint;
var UpKey: DBKey): boolean;
{ καλεί τον εαυτό της αναδρομικά για
   να διατρέξει το δέντρο }
var
aPage, NewPage: BTPage;
Found, Up: boolean;
Pos: integer;
BelowRecUp: longint;
BelowKeyUp: DBKey;
begin
if Rec = -1 then
begin
UpKey := Key;
UpRecRightChild := -1;
TreeInsert := True;
end
else
begin
seek(IndexF, Rec);
read(IndexF,aPage);
Found := SearchPage(Key, aPage,
   Pos);
if Found then
begin
writeln('Σφάλμα: Δεν μπορεί να
   εισαχθούν δύο ίδια κλειδιά: ',
Key.KeyString);
TreeInsert := False;
end
else
begin
Up := TreeInsert(aPage.Children[pos],
   Key, BelowRecUp, BelowKeyUp);
if not Up then
TreeInsert := False
else
if aPage.KeyCount < MAXKEYS then
begin
InsertInPage(BelowKeyUp,
   BelowRecUp, aPage);
seek(IndexF, Rec);
write(IndexF, aPage);
TreeInsert := False;
end
else
begin
Split(BelowKeyUp, BelowRecUp,
   aPage,
UpKey, UpRecRightChild, NewPage);
seek(IndexF, Rec);
write(IndexF, aPage);
seek(IndexF, UpRecRightChild);
write(IndexF, NewPage);
TreeInsert := True;
end;
end;
end;
end;

procedure PrintTree;
var
P: BTPage;
i: integer;
begin
i := 0;
writeln;
seek(IndexF, 0);
read(IndexF,P);
writeln(i, ') Root Record->',
   P.Children[1]);
writeln;
while not eof(indexf) do
begin
i := i + 1;
read(IndexF,P);
writeln(i, ') KeyCount:', P.KeyCount, '
   Str1:', P.Keys[1].KeyString,
' Str2:', P.Keys[2].KeyString, ' Str3:',
   P.Keys[3].KeyString);
writeln('Child1:', P.Children[1], '
   Child2:', P.Children[2],
' Child3:', P.Children[3]);
writeln;
end;
end;

function CreateRoot(Key: DBKey; Left,
   Right: longint): longint;
var
aPage: BTPage;
aRec: longint;
begin
aRec := filesize(IndexF);
InitPage(aPage);
aPage.Keys[1] := Key;
aPage.Children[1] := Left;
aPage.Children[2] := Right;
aPage.KeyCount := 1; .
seek(IndexF, aRec);
write(IndexF, aPage);
InitPage(aPage);
aPage.Children[1] := aRec;
seek(IndexF, 0);
write(IndexF, aPage);
CreateRoot := aRec;
end;

BEGIN { main program }
MINKEYS := MAXKEYS div 2;
PAGESIZE := sizeof(BTPage);

if not IndexOpen then
begin
InsertKey.KeyString := GetKey;
InsertKey.DBRec := -1;
Root := CreateTree(InsertKey);
end
else
Root := ReadRoot;

InsertKey.KeyString := GetKey;
InsertKey.DBRec := -1;
while InsertKey.KeyString<>'' do { με
   <enter> σταματά η εισαγωγή }
begin
GoingUp := TreeInsert(Root,
   InsertKey, GoingUpRec,
   GoingUpKey);
if GoingUp then Root :=
   CreateRoot(GoingUpKey, Root,
   GoingUpRec);
InsertKey.KeyString := GetKey;
InsertKey.DBRec := -1;
end;

PrintTree;

IndexClose;
END. { main program }
```

Η διαφορά μεταξύ B-Tree και B*-Tree έγκειται στη χρησιμοποίηση του χώρου που καταλαμβάνει το δέντρο. Με το B-Tree, για μεγάλα αρχεία, η χρήση του χώρου του κυμαίνεται γύρω στο 67%, ενώ με το B*-Tree στο 85%. Αυτό συμβαίνει στο B-Tree διότι κάθε κόμβος, όταν γεμίσει, διαιρείται διά του 2, με αποτέλεσμα οι κόμβοι που απομένουν να είναι γεμάτοι κατά το ήμισυ. Στο B*-Tree έχουμε την επιβολή μιας έξτρα συνθήκης σύμφωνα με την οποία όλοι οι κόμβοι, πλην των φύλλων (στο leaf level) και του root, πρέπει να είναι γεμάτοι κατά τα 2/3. Για να επιτευχθεί αυτό, χρησιμοποιούνται αλγόριθμοι αναδιάταξης των κλειδιών σε κόμβους με κοινό πατέρα (siblings = αδέρφια). Επίσης, δύο γεμάτοι κόμβοι μοιράζονται σε τρεις (δηλαδή 2 σε 3) αντί για 1 σε 2. Προφανώς, το B*-Tree είναι μια πολύ καλύτερη δομή, αλλά η πολυπλοκότητα του αλγορίθμου του είναι κατά πολύ μεγαλύτερη. Ωστόσο, δεν θα πρέπει να το προτιμήσουμε στην περίπτωση κατά την οποία το κόστος αυτών των μετακινήσεων (πάντα σε προσπελάσεις στο δίσκο) είναι πολύ μεγάλο.

β) Το interrupt που χρησιμοποιείς δεν είναι το σωστό. Θα πρέπει να καλέσεις το 33h, στο οποίο βρίσκονται όλες οι λειτουργίες του mouse driver, γιατί ουσιαστικά με αυτόν δουλεύεις. Ενδεικτικά σου δίνουμε ένα πρόγραμμα που δημιουργεί μενού επιλογών, αλλά για όλα τα interrupts θα χρειαστεί να αγοράσεις κάποιο σχετικό βιβλίο στο οποίο αναφέρονται.

```
{*** Αρχείο MMENU.PAS ***}
Program MouseMenu;
Uses DOS, CRT;

{Σταθερές για πλήθος επιλογών και
   μήκος κάθε επιλογής.
Επίσης ορίζονται σταθερές για τους
   τίτλους των επιλογών και τις
   συντεταγμένες του μενού (δίνεται
   η πάνω-αριστερή γωνία).}
Const
NumMenuItems = 6;
MenuItemLength = 10;
MenuItems:
   Array[1..NumMenuItems] Of
   String[MenuItemLength] = (
'Εντολή 1', 'Εντολή 2',
'Εντολή 3', 'Εντολή 4',
'Εντολή 5', 'Έξοδος');
MenuX = 1;
MenuY = 1;

Var
Regs, R1: Registers;
I: Integer;
Current, OldCurrent: Integer;
Done: Boolean;
Begin
ClrScr;
{Ανίχνευση/αρχικοποίηση ποντικιού.}
Regs.AX := 0;
Intr($33, Regs);
If (Regs.AX = 0) Then
Begin
WriteLn('Δεν υπάρχει ποντίκι ή
   οδηγός ποντικιού.');
Halt(1);
End;
{Τύπωμα του μενού.}
For I := 1 To NumMenuItems Do
Begin
GotoXY(MenuX, MenuY + I - 1);
Write(MenuItems[I],
   '':MenuItemLength -
   Length(MenuItems[I]));
End;

{Εμφάνιση του δρομέα ποντικιού.}
Regs.AX := 1;
Intr($33, Regs);

Done := False;
Current := -1;
OldCurrent := -1;
While (Not(Done)) Do
Begin
{Ανάγνωση της κατάστασης του
   ποντικιού.}
Regs.AX := 3;
Intr($33, Regs);
{Αναγωγή των συντεταγμένων που
   χρησιμοποιεί ο οδηγός του
   ποντικιού σε συντεταγμένες
   οθόνης της Turbo Pascal.
Ο οδηγός ποντικιού ξεκινά την
   αρίθμηση από το 0 και μετρά
   εικονοστοιχεία, ενώ στην Turbo
   Pascal η αρίθμηση ξεκινά από το 0
   και αριθμούνται χαρακτήρες (1
   χαρακτήρας = 8 εικονοστοιχεία).}
Regs.CX := Regs.CX Div 8 + 1;
Regs.DX := Regs.DX Div 8 + 1;
{Ελεγχος αν ο δρομέας ποντικιού
   βρίσκεται στην περιοχή του μενού
   και ανάθεση κατάλληλης τιμής στη
   μεταβλητή Current.}
If ((Regs.CX >= MenuX) And
   (Regs.CX < MenuX +
   MenuItemLength) And
(Regs.DX >= MenuY) And (Regs.DX <
   MenuY + NumMenuItems)) Then
Current := Regs.DX - MenuY + 1
Else
Current := -1;
If (Current <> OldCurrent) Then
{Αν η επιλογή άλλαξε, τότε...}
Begin
If (OldCurrent <> -1) Then
Begin
{Επανεκτύπωση της προηγούμενης
   επιλογής με κανονικά χρώματα.}
GotoXY(MenuX, MenuY +
   OldCurrent - 1);
Write(MenuItems[OldCurrent],
   '':MenuItemLength -
Length(MenuItems[OldCurrent]));
End;
If (Current <> -1) Then
Begin
{Τύπωμα της τρέχουσας επιλογής με
   έντονο χρώμα. Προτού τυπωθεί η
   επιλογή, αποκρύπτεται ο δρομέας
   του ποντικιού και επανεμφανίζεται
   μετά την εκτύπωση, έτσι ώστε να
   μην υπάρχουν προβλήματα στην
   ενημέρωση της οθόνης.}
R1.AX := 2;
Intr($33, R1);
GotoXY(MenuX, MenuY + Current -
   1);
HighVideo;
Write(MenuItems[Current],
   '':MenuItemLength -
Length(MenuItems[Current]));
NormVideo;
R1.AX := 1;
Intr($33, R1);
End;
OldCurrent := Current;
End;
If ((Regs.BX And 1) = 1) Then
{Πατήθηκε το αριστερό κουμπί.}
Case (Current) Of
{Πρέπει να γίνουν οι κατάλληλες
   ενέργειες.}
1: Begin GotoXY(1, 24); Write(1);
   End;{πρώτη εντολή}
2: Begin GotoXY(1, 24); Write(2);
   End;{δεύτερη εντολή}
3: Begin GotoXY(1, 24); Write(3);
   End;{τρίτη εντολή}
4: Begin GotoXY(1, 24); Write(4);
   End;{τέταρτη εντολή}
5: Begin GotoXY(1, 24); Write(5);
   End;{πέμπτη εντολή}
6: {έκτη εντολή - έξοδος} Done :=
   True;
End;
End;
{Απόκρυψη του δρομέα ποντικιού,
   πριν από την έξοδο.}
Regs.AX := 1;
Intr($33, Regs);
End.
```

γ) Τέλος, σε ό,τι αφορά το hDC στη Visual Basic, είναι ένας αριθμός που χρησιμοποιούν εσωτερικά τα Windows σε μια συσκευή απεικόνισης. Αυτός ο αριθμός είναι μοναδικός για κάθε παράθυρο και κάθε αντικείμενο της οθόνης και ουσιαστικά δείχνει σε ένα record που περιέχει στοιχεία για το παράθυρο όπως, για παράδειγμα, οι συντεταγμένες της επάνω αριστερά και κάτω δεξιά γωνίας του. Αυτόν τον αριθμό χρησιμοποιούν τα Windows για να ζωγραφίζουν τα αντικείμενα. Ακολουθεί ένα πρόγραμμα σε Visual Basic, το οποίο το χρησιμοποιεί για να αλλάξει τα χρώματα κειμένου σε μια φόρμα. Σε ένα νέο project, από το μενού κάνε Insert->Module, στα declarations δώσε τις παρακάτω δηλώσεις:

```
Declare Function SetBkColor Lib
   "GDI" (ByVal hDC As Integer, ByVal
   crColor As Long) As Long
Declare Function SetBkMode Lib
   "GDI" (ByVal hDC As Integer, ByVal
   nBkMode As Integer) As Integer
Declare Function SetTextColor Lib
   "GDI" (ByVal hDC As Integer, ByVal
   crColor As Long) As Long
```

Κατόπιν πήγαινε στη method Click της φόρμας 1 και γράψε τα ακόλουθα (η επικεφαλίδα και το τέλος υπάρχουν έτοιμα):

```
Private Sub Form_Click()
 AutoRedraw = -1 ' Turn on
   AutoRedraw.
 SetBkMode hDC, 2 ' Set it to solid
 SetBkColor hDC, &HFF& ' Set
   background color.
 SetTextColor hDC, &HFFFF& ' Set
   foreground color.
 Msg = "Visual Basic" ' Create
   message.
 CurrentX = 280
 CurrentY = 250
 Print Msg ' Print message.
End Sub
```

■

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ



ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

CD-ROM

Αγαπητοί αναγνώστες,

Με το ερωτηματολόγιο που κρατάτε στα χέρια σας ζητάμε τη γνώμη σας για ορισμένα θέματα που αφορούν στο περιοδικό. Θα επιθυμούσαμε, λοιπόν, να το συμπληρώσετε και να αναγράψετε όλες τις πληροφορίες που ζητούνται. Παρακαλούμε σημειώστε ότι πρόκειται απλώς για μία σφυγμομέτρηση της γνώμης σας, γι' αυτό δεν υπάρχουν σωστές ή λανθασμένες απαντήσεις. Συμπληρώνοντας το ερωτηματολόγιο θα μας βοηθήσετε σημαντικά στο να κατανοήσουμε τις ανάγκες και τις απόψεις σας με σκοπό την τελειοποίηση του PC MASTER.

Τα 5 πρώτα πλήρως συμπληρωμένα ερωτηματολόγια που θα φθάσουν στα γραφεία του περιοδικού θα κερδίσουν από μία ετήσια συνδρομή στο **PC MASTER** και θα συμμετάσχουν μαζί με τα υπόλοιπα πλήρως συμπληρωμένα ερωτηματολόγια στην κλήρωση για 5 τρίμηνες συνδρομές στο **Internet με True PPP/Dynamic IP Address** και το **Game Net** μέσω του Δικτύου CompuLink. Η κλήρωση θα πραγματοποιηθεί στα γραφεία του περιοδικού την Παρασκευή, 16 Μαΐου 1997, ενώ τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο περιοδικό.

Για οποιαδήποτε πληροφορία σχετικά με το ερωτηματολόγιο, επικοινωνήστε στο τηλέφωνο 9245910.

ΟΙ ΥΠΕΥΘΥΝΟΙ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ PC MASTER ΣΑΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΝ ΘΕΡΜΑ ΓΙΑ ΤΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΣΑΣ ΣΤΗΝ ΠΑΡΟΥΣΑ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΤΟΥ!

Το συμπληρωμένο ερωτηματολόγιο
θα αποστείλετε στη διεύθυνση:
Περιοδικό PC MASTER
Λεωφ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα
με την ένδειξη: Ερωτηματολόγιο

ΚΟΨΤΕ ΕΔΩ ✂

1. ΑΣ ΑΡΧΙΣΟΥΜΕ ΜΕ ΟΡΙΣΜΕΝΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΑΣ:

ΦΥΛΟ

Ανδρας ☐ Γυναίκα ☐

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ

ΗΛΙΚΙΑ

- έως 14 ετών ☐
- 15-24 ετών ☐
- 25-34 ετών ☐
- 35-44 ετών ☐
- 45-54 ετών ☐
- 55+ ετών ☐

ΠΕΡΙΟΧΗ ΔΙΑΜΟΝΗΣ

- ΑΘΗΝΑ ☐
- ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ ☐
- ΛΟΙΠΗ ΕΛΛΑΔΑ ☐
- ΝΟΜΟΣ (προσδιορίστε) ---------------

ΜΟΡΦΩΣΗ

- ΜΑΘΗΤΗΣ ☐
- ΣΠΟΥΔΑΣΤΗΣ * ☐
- ΦΟΙΤΗΤΗΣ * ☐
- ΠΤΥΧΙΟΥΧΟΣ* ☐

* Προσδιορίστε κατεύθυνση ---------------

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ ---------------

ΟΝΟΜΑ ---------------

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ --------------- Τ.Κ. ---------------

E-MAIL ADDRESS ---------------

ΠΟΛΗ --------------- ΤΗΛ. ---------------

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ---------------

2. ΕΚΤΟΣ ΑΠΟ ΤΟ PC MASTER, ΠΟΙΟ ΑΠΟ ΤΑ ΕΝΤΥΠΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΠΟΥ ΑΝΑΦΕΡΟΝΤΑΙ ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΔΙΑΒΑΖΕΤΕ ΚΑΙ ΠΟΣΟ ΣΥΧΝΑ;

ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ (αλφαβητικά)	10-12 φορές το χρόνο	8-9 φορές το χρόνο	6-7 φορές το χρόνο	4-5 φορές το χρόνο	2-3 φορές το χρόνο	1 ή λιγότερο
COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CHIP	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD SHOW	☐	☐	☐	☐	☐	☐
GAME PRO	☐	☐	☐	☐	☐	☐
MONITOR PC	☐	☐	☐	☐	☐	☐
MULTIMEDIA & CD-ROM	☐	☐	☐	☐	☐	☐
PC ZONE	☐	☐	☐	☐	☐	☐
RAM	☐	☐	☐	☐	☐	☐
WIN	☐	☐	☐	☐	☐	☐
USER	☐	☐	☐	☐	☐	☐
ΑΛΛΟ (προσδιορίστε ποιο)	☐	☐	☐	☐	☐	☐

3. ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΤΕΡΟΣ ΛΟΓΟΣ ΠΟΥ ΤΑ ΔΙΑΒΑΖΕΤΕ; *(Σημειώστε ΕΝΑΝ ΜΟΝΟ λόγο για τον οποίο διαβάζετε το συγκεκριμένο περιοδικό και είναι για εσάς ο σημαντικότερος.)*

ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ (αλφαβητικά)	ΚΑΛΥΨΗ ΘΕΜΑΤΩΝ	ΕΓΚΥΡΟΤΗΤΑ ΥΛΗΣ	ΞΕΝΕΣ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΕΣ	ΕΙΔΙΚΑ ΑΦΙΕΡΩΜΑΤΑ	ΕΝΘΕΤΑ (όταν υπάρχουν)	ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ CD-ROM (όταν υπάρχει)	LAYOUT/ ΚΑΣΕ	ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΥΦΟΣ	ΔΓ/ΔΑ
COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CHIP	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD SHOW	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
GAME PRO	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
MONITOR PC	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
MULTIMEDIA & CD-ROM	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
PC ZONE	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
RAM	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
WIN	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
USER	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
ΑΛΛΟ (προσδιορίστε ποιο)	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

(το ΔΓ/ΔΑ σημαίνει σε κάθε περίπτωση: δεν γνωρίζω/δεν απαντώ)

4. ΤΟ PC MASTER ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ. ΠΟΣΑ ΑΠΟ ΤΑ 11 ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΚΔΙΔΟΝΤΑΙ ΤΟ ΧΡΟΝΟ ΔΙΑΒΑΖΕΤΕ ΚΑΤΑ ΜΕΣΟ ΟΡΟ;

- ΟΛΑ, και τα 11 ☐
- 8-9 ☐
- 6-7 ☐
- 4-5 ☐
- 2-3 ☐
- 1 ή λιγότερο ☐

5. ΠΑΡΑΚΑΛΟΥΜΕ ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΣΤΕ (ΜΕ ΑΡΙΣΤΑ ΤΟ 5) ΤΙΣ ΣΤΗΛΕΣ ΤΟΥ PC MASTER.

	5	4	3	2	1	0
PC ΝΕΑ	☐	☐	☐	☐	☐	☐
TERRA INFORMATICA	☐	☐	☐	☐	☐	☐
FACE TO FACE	☐	☐	☐	☐	☐	☐
SHOPPING	☐	☐	☐	☐	☐	☐
PC FLASH	☐	☐	☐	☐	☐	☐
ΜΕΤΑΞΥ ΜΑΣ	☐	☐	☐	☐	☐	☐
PC EXPERIENCE	☐	☐	☐	☐	☐	☐
GAME NET	☐	☐	☐	☐	☐	☐
HINTS & TIPS	☐	☐	☐	☐	☐	☐
ADVENTURE UPDATE	☐	☐	☐	☐	☐	☐
ADVENTURE SOS	☐	☐	☐	☐	☐	☐
MOST WANTED	☐	☐	☐	☐	☐	☐
RPG NEWS	☐	☐	☐	☐	☐	☐
RPG ΘΕΜΑ	☐	☐	☐	☐	☐	☐
COMPULINK	☐	☐	☐	☐	☐	☐
PROGRAMMING	☐	☐	☐	☐	☐	☐
HOW TO	☐	☐	☐	☐	☐	☐
ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD-ROM PAGES	☐	☐	☐	☐	☐	☐
ADVENTURE REVIEW	☐	☐	☐	☐	☐	☐
ACTION REVIEW	☐	☐	☐	☐	☐	☐
SIMULATION REVIEW	☐	☐	☐	☐	☐	☐
STRATEGY REVIEW	☐	☐	☐	☐	☐	☐
SOFTWARE TEST	☐	☐	☐	☐	☐	☐
HARDWARE TEST	☐	☐	☐	☐	☐	☐
SMART USER	☐	☐	☐	☐	☐	☐
GAMER'S PIT	☐	☐	☐	☐	☐	☐

6. ΠΑΡΑΚΑΛΟΥΜΕ ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ ΤΗ ΓΝΩΜΗ ΣΑΣ ΓΙΑ ΤΟ PC MASTER.

	ΠΟΛΥ ΚΑΛΗ	ΑΡΚΕΤΑ ΚΑΛΗ	ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΒΕΛΤΙΩΣΗ
ΚΑΛΥΨΗ ΘΕΜΑΤΩΝ	☐	☐	☐
ΑΚΡΙΒΕΙΑ ΥΛΗΣ	☐	☐	☐
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ CD-ROM	☐	☐	☐
LAYOUT/ΚΑΣΕ	☐	☐	☐
ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΕΚΤΥΠΩΣΗΣ	☐	☐	☐
ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΥΦΟΣ	☐	☐	☐

7. ΠΑΡΑΚΑΛΟΥΜΕ ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ ΤΗ ΓΝΩΜΗ ΣΑΣ ΓΙΑ ΤΟ CD-ROM ΤΟΥ PC MASTER.

- ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ ☐
- ΑΡΚΕΤΑ ΚΑΛΟ ☐
- ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΒΕΛΤΙΩΣΗ* ☐

* Παρακαλούμε προσδιορίστε τα σημεία που νομίζετε ότι χρειάζονται βελτίωση, με τη μεγαλύτερη δυνατή ακρίβεια.

----

8. ΕΧΕΤΕ ΚΑΠΟΙΕΣ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ/ΥΠΟΔΕΙΞΕΙΣ ΠΟΥ ΘΑ ΕΠΙΘΥΜΟΥΣΑΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΓΙΑ ΤΗ ΒΕΛΤΙΩΣΗ ΤΗΣ ΥΛΗΣ ΤΟΥ PC MASTER, ΩΣΤΕ ΝΑ ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΤΙΣ ΑΝΑΓΚΕΣ ΣΑΣ;

(Παρακαλούμε προσδιορίστε με τη μεγαλύτερη δυνατή ακρίβεια.)

----

9. ΠΟΙΑ/ΕΣ ΑΠΟ ΤΙΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΘΕΜΑΤΩΝ ΠΟΥ ΑΚΟΛΟΥΘΟΥΝ ΕΙΝΑΙ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΤΑ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΑ ΣΑΣ;

- Ανεξήγητα ☐
- Κόμικς ☐
- Μοντελισμός ☐
- Horror ☐
- Επιστημονική Φαντασία ☐
- Sports & Extreme Sports/Games ☐
- Κουίζ & Παιχνίδια Γνώσεων ☐
- Ιστορία/Πολιτισμός ☐

10. ΠΟΣΟ ΚΑΙΡΟ ΕΙΣΤΕ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗΣ ΤΟΥ PC MASTER;

- Λιγότερο από έναν χρόνο ☐
- 1-2 χρόνια ☐
- 3-4 χρόνια ☐
- 5 και πλέον χρόνια ☐

11. ΣΕ ΠΟΙΟ/Α ΑΠΟ ΤΑ ΑΚΟΛΟΥΘΑ ΕΧΕΤΕ ΠΑΕΙ ΤΟΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΜΗΝΑ;

- Pizzaria/Fast Food ☐
- Ταβέρνα/Εστιατόριο ☐
- Club/Bar με μουσική ☐
- Internet Cafe ☐
- Κινηματογράφος ☐
- Θέατρο ☐
- Συναυλία ελληνικής μουσικής ☐
- Συναυλία ξένης μουσικής ☐
- Γήπεδο ☐

12. Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΣΑΣ ΕΙΝΑΙ:

- α. Pentium με 32MB μνήμης και άνω ☐
- β. Pentium με λιγότερα από 32MB μνήμης ☐
- γ. 486 ☐
- δ. 386 και κάτω ☐

13. ΤΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΣΤΟ PC ΣΑΣ ΕΙΝΑΙ:

- α. Windows 95 ☐
- β. Windows 3.1 ή 3.11 ☐
- γ. DOS ☐
- δ. Αλλο (προσδιορίστε) ---------------------

14. ΔΙΑΘΕΤΕΤΕ CD-ROM DRIVE;

- ΝΑΙ ☐
- ΟΧΙ ☐

15. ΕΧΕΤΕ INTERNET ACCESS;

- ΝΑΙ ☐
- ΟΧΙ ☐

ΚΟΨΤΕ ΕΔΩ ✂

The Hall Of Fame

Σε αυτήν τη στήλη θα βρίσκετε τα παιχνίδια εκείνα που παίχτηκαν όσο λίγα, αφού συνάρπασαν τους απανταχού gamers με τη δράση, την πρωτοτυπία και τα γραφικά τους. Τίτλοι που ξεπέρασαν κάθε προσδοκία και έγιναν σημεία αναφοράς στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία. Παιχνίδια-θρύλοι, με δυο λόγια. Το υλικό κατασκευής ενός "θρύλου" διαφέρει ανάλογα με την περίσταση. Μπορεί να είναι τα γραφικά, το βάθος του gameplay, η σεναριακή πλοκή, το animation, ο χειρισμός ή όλα αυτά μαζί. Το σίγουρο είναι πως τα παιχνίδια αυτά έκαναν πολλούς gamers να χάσουν τον ύπνο τους και καθιερώθηκαν ως επιτυχημένες συνταγές που οι κατασκευαστές έσπευσαν να αντιγράψουν. Μπορεί ακόμα να αποτέλεσαν συνέχειες ήδη καθιερωμένων τίτλων, σε μία προσπάθεια να βελτιωθεί -με τη βοήθεια ισχυρότερης επεξεργασίας- αυτό που φάνταζε ήδη τέλειο. Οπου σημειωνόταν επίτευξη του στόχου, δημιουργούνταν ολόκληρες σειρές επιτυχημένων παιχνιδιών που νικούσαν στην κυριολεξία το χρόνο. Με συνεχή μηνιαία ανανέωση, το HALL OF FAME ανοίγει τις πύλες του σε όλους τους gamers για να μαθαίνουν οι νέοι και να θυμούνται οι παλιοί.

Επιμέλεια: Ηλίας Βουτσάς
redone@compulink.gr

ADVENTURE - RPGs

Υποθέσεις με μυστήριο, πλοκή που καθηλώνει και έξυπνοι γρίφοι αναλαμβάνουν να μεταφέρουν τον παίκτη σε πραγματικούς ή φανταστικούς κόσμους. Για τους εραστές της περιπέτειας.

DAGGERFALL

Ισως το καλύτερο RPG ενός χαρακτήρα όλων των εποχών. Μπορεί στα γραφικά να





μην είχε εκπληκτικές επιδόσεις, χωρίς αυτό να σημαίνει πως δεν ήταν λεπτομερή ή, κυρίως, λειτουργικά, αλλά τα κατάφερνε τέλεια στο χειρισμό, τον εθισμό και το gameplay. Δίνοντας στον παίκτη τη δυνατότητα να κατασκευάσει δικά του αντικείμενα, spells, artifacts και τύπους χαρακτήρων και διαθέτοντας ένα εκτεταμένο σενάριο, κατάφερνε να τον καθηλώσει στην καρέκλα του για πολύ καιρό.

MYST

Αν και έχουν περάσει τρία χρόνια από την κυκλοφορία του, το MYST είναι τόσο κλασικό που θα μπορούσε να παιχτεί άνετα και σήμερα. Υπέροχα 3D rendered γραφικά, εκπληκτικά ηχητικά εφέ, σενάριο με βάθος και έξυπνοι γρίφοι συνέθεσαν μία αξέχαστη περιπέτεια. Η μυστηριώδης νήσος, από όπου μεταφέρεσαι σε άλλους, μαγευτικούς κόσμους, κρύβει πολλές παγίδες και έχει



κάνει πολλούς adventurers να χάσουν τον ύπνο τους.

GABRIEL KNIGHT

Ενα πάρα πολύ γνωστό όνομα σε όλους τους gamers. Οι περιπέτειες του μποέμ ιδιωτικού ντετέκτιβ και συγγραφέα στη Νέα Ορλεάνη, χωρίς να παραπέμπουν άμεσα σε φιλμ νουάρ (η υπόθεση, άλλωστε, διαδραματίζεται στη σύγχρονη εποχή), διατηρούν κάτι από το μυ-



στήριό τους. Μπλεγμένος σε μία υπόθεση με μάγους, voodoo και φόνους ο Gabriel Knight θα προσπαθήσει με εξυπνάδα, γοητεία και χιούμορ να βρει την άκρη του νήματος. Εξαιρετικά για την εποχή του γραφικά αλλά, κυρίως, ένα καταπληκτικό σενάριο είναι τα βασικά χαρακτηριστικά ενός από τα καλύτερα adventures της Sierra.

ACTION - SHOOT'EM UP

Παιχνίδια καταιγιστικής δράσης που απαιτούν γρήγορες αποφάσεις και ταχύτατα αντανακλαστικά. Για παίκτες με γρήγορα δάχτυλα και γερά νεύρα.

WING COMMANDER IV

Πώς θα γινόταν να παραλείψουμε ένα από τα δαπανηρότερα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν ποτέ; Με δέκα εκατομμύρια δολάρια κόστος, ήταν ένα computer game που θα



μπορούσε να χαρακτηριστεί υπερπαραγωγή. Υπέροχα γραφικά, videos με πραγματικά σκηνικά και γνωστούς ηθοποιούς, καταιγιστική δράση και καλογραμμένο σενάριο κατάφεραν να ξεπεράσουν κατά πολύ το πρότυπο ενός computer game. Κλασικό, από την πρώτη μέρα της κυκλοφορίας του.

DUKE NUKEM 3D

Ενα από τα πλέον επιτυχημένα Doom clones που εμφανίστηκαν ποτέ. Αυτό που το έκανε μοναδικό ήταν, εκτός των άλλων, και η αλληλεπίδραση (interactivity για τους αγγλομαθείς) μεταξύ του ήρωα και του τρισδιάστατου περιβάλλοντος στο οποίο κινού-



νταν. Σημαντικά, επίσης, στοιχεία της επιτυχίας του ήταν η πρωτοτυπία των όπλων, το σύγχρονο περιβάλλον, το πλήθος και η ποι-

SERIAL KILLERS

Σειρές που άφησαν εποχή

Quest for the Glory

Μία από τις πλέον επιτυχημένες σειρές της Sierra. Αν και άρχισε, εδώ και χρόνια, με την επωνυμία Hero's Quest (και με αυτό το όνομα έγινε ιδιαίτερα γνωστή), λόγοι copyright επέβαλαν τη μετονομασία της, χωρίς να χάσει το παραμικρό από την αίγλη της. Ο ιδιότυπος συνδυασμός adventure και role playing ισορροπούσε πλήρως, χωρίς να αφήνει καμία από τις δύο πλευρές παραπονεμένη καθώς, μολονότι διέθετε το κλασικό adventure interface της Sierra, παρείχε αναλυτικά χαρακτηριστικά του ήρωα, μάχες και μαγεία. Τέσσερις συνέχειες γνώρισαν την επιτυχία, η μία περισσότερο από την άλλη, ενώ σε λίγο καιρό θα κυκλοφορήσει και η πέμπτη και, κατά τα φαινόμενα, όχι και η τελευταία.

Quest for the Glory 1 - So you want to be a hero

Η πρώτη γνωριμία μας με τον γκαφατζή αλλά συμπαθέστατο ξανθούλη ήρωα. Βρίσκεται στο Spielburg, ένα μεσαιωνικό χωριό που μαστιζόταν από συμφορές, αναζητώντας την περιπέτεια και προσπαθεί να νικήσει ληστές, μάγους και τέρατα για να δει άσπρη μέρα. Αναλαμβάνοντας το ρόλο πολεμιστή, μάγου ή κλέφτη (επιλογές που παρέμειναν αναλλοίωτες στη σειρά, με την προσθήκη του paladin αργότερα), θα καταφέρει με λογικούς αλλά και ανορθόδοξους τρόπους -ενεργώντας διαφορετικά ανάλογα με το ρόλο του- να κερδίσει την πολυπόθητη δόξα.

Quest for the Glory 2 - Trial by fire

Καθαρίζοντας εύκολα με το Spielburg, ο ήρωάς μας μεταφέρεται στην έρημο του Shapheir, κάπου στη Μέση Ανατολή. Εκεί, έχοντας έμφυτη τη διάθεση να έλκει τους μπελάδες σαν μαγνήτης, θα αναλάβει να σταματήσει το σατανικό βεζίρη που θέλει να καταλάβει το Shapheir και να καλέσει έναν δαίμονα στη Γη. Αν και τα γραφικά του δεν γνώρισαν ιδιαίτερη βελτίωση σε σύγκριση με το πρώτο της σειράς, το gameplay παρέμεινε στα ίδια υψηλά επίπεδα με τον ήρωα να πρέπει να εκπληρώσει αρκετές διαφορετικές αποστολές για να τα καταφέρει. Τελικός προορισμός, το παλάτι του σατανικού βεζίρη που ήθελε και να γίνει χαλίφης στη θέση του χαλίφη...

Quest for the Glory 3 - Wages of war

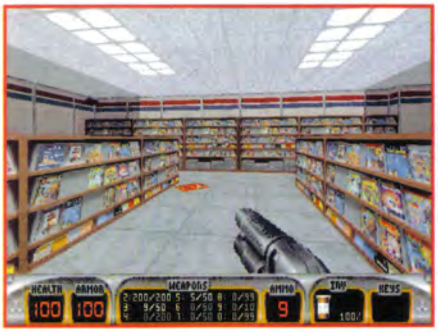
Από την έρημο στη ζούγκλα και, συγκεκριμένα, στο βασίλειο της Tarna όπου κατοικούν λεονταράνθρωποι. Σαφώς βελτιωμένα τα γραφικά του αλλά και μία στροφή στο σενάριο, καθώς μέσα από το παιχνίδι ο ήρωας θα πρέπει να ακολουθήσει κάποιους κανόνες σεβασμού της φύσης και των κατοίκων της ζούγκλας. Είναι σαφείς οι αναφορές στην κουλτούρα και τον τρόπο ζωής της αφρικανικής ηπείρου. Βασικός σκοπός σας η αποτροπή ενός πολέμου που έχει δόλια σχεδιαστεί από σατανικούς μάγους.

Quest for the Glory 4 - Shadows of darkness



Ξυπνώντας σε μία σπηλιά, μη γνωρίζοντας τι σας συμβαίνει, θα πρέπει να ξεδιαλύνετε το μυστήριο της μεταφοράς σας εκεί, καθώς και να νικήσετε, για ακόμη μία φορά, τις δυνάμεις του κακού. Το σκηνικό λαμβάνει χώρα στα τρομακτικά βουνά μίας μικρής σκοτεινής πόλης που ονομάζεται Mordavia. Τα καλύτερα γραφικά της σειράς σε μία περιπέτεια μυστηρίου, όπου πρέπει να πολεμήσετε vampires, σκοτεινά πνεύματα αλλά και...φονικά λαγουδάκια (κάτι που θυμίζει Monty Pythons από χιλιόμετρα), αποδεικνύοντας πως το χιούμορ παραμένει και εδώ βασικό συστατικό στοιχείο της σειράς.

The Hall Of Fame



κιλία των εχθρών και, βέβαια, η δυνατότητα multiplayer game. Ορισμένοι του αφιέρωσαν τόσο πολύ χρόνο, που πλέον μπορούν να καθοδηγηθούν στις πίστες του και με κλειστά μάτια.

VIRTUA FIGHTER PC

Εμφανίστηκε για πρώτη φορά στα coin-ops το 1993 και άφησε τους gamers με το στόμα ανοιχτό.



Ηταν το πρώτο 3D beat'em up παιχνίδι και αυτό ακριβώς το τρισδιάστατο περιβάλλον σε ένα τέτοιου είδους παιχνίδι αποτέλεσε το μυστικό της επιτυχίας. Ταχύτατα πολύγωνα έκαναν τις αναμετρήσεις πράγματι συγκλονιστικές. Η πρόσφατη μεταφορά του στα PCs, αν και με σαφώς λιγότερα πολύγωνα, απέδιδε την κίνηση του coin-op πάρα πολύ πιστά. Τι άλλο να ζητήσει κανείς;

STRATEGY

Ιστορικές και φανταστικές μάχες, οικονομικές και διοικητικές προκλήσεις, καταστάσεις που απαιτούν προσεκτικό σχεδιασμό και ευρηματικές τακτικές συνθέτουν τον κόσμο των παιχνιδιών στρατηγικής. Για όσους αρέσκονται στα δύσκολα.

CIVILIZATION

Το όνομα Sid Meier σας λέει τίποτα; Είναι αυτός που για λογαριασμό της Microprose δημιούργησε το Civilization, ένα από τα πλέον πρωτότυπα, πολυπαιγμένα και πλήρη strategy games. Στο Civilization αναλαμβάνατε τη μοίρα ενός ολόκληρου έθνους, από τις απαρχές της ιστορίας μέχρι το κοντινό μέλλον. Δύσκολο εγχείρημα που, όμως, ολοκληρώθηκε με τον καλύτερο δυνατό



τρόπο. Το Civilization ανήκει στη σπάνια εκείνη κατηγορία παιχνιδιών που σε προκαλούν να τα τελειώσεις πάρα πολλές φορές.

SETTLERS

Σε ελεύθερη μετάφραση σημαίνει "άποικοι". Οι άποικοι αυτοί ήταν μικρά χαρούμενα ανθρωπάκια με δυσανάλογα μεγάλο κεφάλι, σε σημείο που θύμιζαν cartoons. Σκοπός τους ήταν να εκμεταλλευθούν όσο το δυνατόν καλύτερα τις φυσικές πηγές που βρίσκονταν στην περιορισμένη επικράτειά τους κατά τη μεσαιωνική περίοδο και, όντας πολεμοχαρείς αν και χαριτωμένοι, να εξαφανίσουν τους αντιπάλους τους για να προχωρήσουν στο επόμενο επίπεδο. Τα καταπληκτικά γραφικά του, η ευκολία χειρισμού αλλά και η δυσκολία του στα ανώτερα levels συνέθεταν ένα ανεπανάληπτο σύνολο.



CAESAR II

Αν και το πρώτο μέρος ήταν ένα από strategy game δύο διαστάσεων, η συνέχειά του υπήρξε κάτι παραπάνω από ριζικά διαφορετική. Ενα υψηλής ανάλυσης τρισδιάστατο σκηνικό καλούσε τον παίκτη να πάρει στα χέρια του τη διακυβέρνηση ρωμαϊκών επαρχιών και, αποδεικνύοντας τις διοικητικές, πολεοδομικές και στρατιωτικές ικανότητές του, να προχωρήσει στην ιεραρχία. Η ιστορική ακρίβειά του και οι εγκυκλοπαιδικές πληροφορίες που παρείχε του προσέδιδαν και έναν εκπαιδευτικό χαρακτήρα. Εξακολουθεί να παίζεται μανιωδώς.



SIMULATION - SPORT

Οδηγήστε ένα αεροσκάφος, ένα αγωνιστικό αυτοκίνητο ή παίξτε κάποιο δημοφιλές άθλημα. Αυτό που μετρά είναι η προσομοίωση της πραγματικότητας με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Για όσους θέλουν να ζήσουν εμπειρίες που μόνο λίγοι μπορούν να έχουν.

FLIGHT SIMULATOR 6.0

Ξεχάστε αερομαχίες, υπερηχητικά αεροσκάφη, υπερσύγχρονα οπλικά συστήματα και όλα τα σχετικά. Η Microsoft καταφέρνει εδώ και χρόνια να εντυπωσιάζει με αυτόν τον τίτλο. Πετάξτε πάνω από πραγματικές πόλεις, καθισμένοι στο cockpit σύγχρονων επιβατικών αεροσκαφών. Τα γραφικά του είναι το κάτι άλλο, ενώ τα πολλά add-ons που



Το πάνθεον... των games



κυκλοφορούν για αυτό το παιχνίδι υπόσχονται ατέλειωτες πτήσεις σε όλα τα μήκη και τα πλάτη της Γης με μία μεγάλη ποικιλία αεροσκαφών. Εξομοίωση κατά την πλήρη έννοια της λέξης.

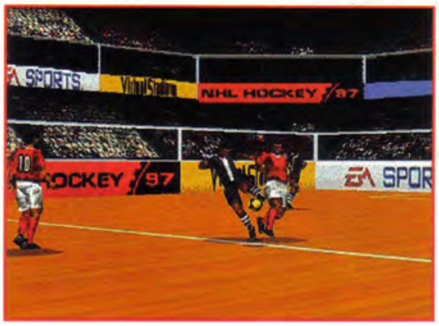
THE NEED FOR SPEED
Καταπληκτικά αυτοκίνητα, καταπληκτικά γραφικά, καταπληκτικό gameplay για έναν εξομοιωτή που ξεφεύγει από τα συνηθισμένα. Οδηγήστε ορισμένα από τα πιο γρήγορα αυτοκίνητα του κόσμου σε έναν αγώνα άνευ όρων. Παιχνίδι που απέσπασε πολλές διακρίσεις και παίζεται μανιωδώς μέχρι σήμερα από όλους αυτούς που έχουν ανάγκη την ταχύτητα για να εκφραστούν. Πατήστε γκάζι άφοβα.





FIFA 97
Αν και τα πρωτεία ανήκουν στον αντίστοιχο τίτλο του 95, το FIFA 97 φαντάζει ως ο απόλυτος εξομοιωτής ποδοσφαίρου. Με δεδομένη την αγάπη του λαού μας για το άθλημα, έχει σημειώσει ήδη μεγάλη επιτυχία. Μπορεί να μην είναι τόσο εντυπωσιακό όσο άλλα, αλλά είναι οπωσδήποτε το πλέον πιστό. Οι τεχνικές virtual stadium που έχουν χρησιμοποιηθεί σε συνδυασμό με τη βιντεοσκοπημένη κίνηση γνωστών ποδοσφαιριστών κάνουν το FIFA 97 να πλησιάζει επικίνδυνα την πραγματικότητα. ■





OLD TREASURES

Διαμάντια που δεν έχασαν τη λάμψη τους

DOOM



Τι να πρωτοπεί κανείς για ένα παιχνίδι που, κυριολεκτικά, έδωσε την τρίτη διάσταση στα PC games; (Για να είμαστε ειλικρινείς, βέβαια, προηγήθηκε κατά τι το Wolfenstein 3D, υστερώντας όμως σε μεγάλο βαθμό.) Ξεκινώντας ως shareware από μία άγνωστη εταιρία, την id Software, γνώρισε τέτοια επιτυχία που οι μεγάλες εταιρίες ούτε που ονειρεύονταν. Πού θα ήταν τα PCs χωρίς το Doom; Αναμφίβολα, κάποιο άλλο παιχνίδι θα είχε πραγματοποιήσει τη μετάβαση στις τρεις διαστάσεις, χωρίς όμως ανάλογη επιτυχία, εφόσον δεν θα συνδύαζε την καταιγιστική δράση και το άψογο gameplay του Doom.



Από εκεί και πέρα, η συνέχεια ακολούθησε έναν λογικό δρόμο. Οι δημιουργοί του πλούτισαν, η id Software είναι σήμερα μία από τις δυναμικότερες εταιρίες του χώρου, χιλιάδες πίστες για το παιχνίδι κυκλοφόρησαν στο Internet, βγήκαν κάποιες συνέχειες με αποκορύφωμα το καταπληκτικό Quake, γνώρισε εκατοντάδες αντιγραφές -σε σημείο που να δημιουργηθεί νέα κατηγορία action παιχνιδιών- και η βιομηχανία των computer games στράφηκε οριστικά και αμετάκλητα στο 3D. Ολα αυτά για να αποδείξουν, για ακόμη μία φορά, πως σε αυτόν τον κόσμο η πρωτιά είναι που μετρά.

ΨΗΦΙΣΤΕ

ΤΑ 10 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

TOP TEN

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται κάθε μήνα στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1 .... 6 ....
2 .... 7 ....
3 .... 8 ....
4 .... 9 ....
5 .... 10 ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

TOP TEN

ΚΑΝΤΕ ΠΙΟ... PC ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ

Συμπληρώστε τώρα τα τεύχη που σας λείπουν!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PC master CD-ROM



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:
1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 49, 50, 51, 52, 53

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:
PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ..................
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ...................
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ..................
ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ..................
❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο...................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος
ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ 1.500 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ......................

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Α1.	ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ — Σελίδες 106	2.500
Α2.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS — Σελίδες 282	4.300
Α3.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS — Σελίδες 334	4.300
Α4.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS — Σελίδες 350	4.300

WINDOWS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Β1.	WINDOWS 95 P. G. — Σελίδες 350	3.100
Β2.	ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 — Σελίδες 248	4.800
Β3.	ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 160	3.300
Β4.	WINDOWS NT P. G. — Σελίδες 442	2.800
Β5.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS — Σελίδες 1024	9.300
Β6.	WINDOWS 3.1 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 198	3.100
Β7.	ΜΑΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΜΕ ΤΑ WINDOWS 95 — Σελίδες 448	5.200
Β8.	Η ΒΙΒΛΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 95 — Σελίδες 736	8.800

DOS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	ΟΔΗΓΟΣ DOS (ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ 6.2) — Σελίδες 750	8.300
Γ2.	MS DOS 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 192	3.100
Γ3.	MS DOS 6.2 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ — Σελίδες 314	4.300

WORD PROCESSORS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Δ1.	MICROSOFT WORD 7 FOR WINDOWS 95 P. G. — Σελίδες 400	3.100
Δ2.	ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 — Σελίδες 462	5.200
Δ3.	ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 & WORD 97 — Σελίδες 576	6.200
Δ4.	WORD 6.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ — Σελίδες 300	4.300
Δ5.	WORD 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 318	3.400
Δ6.	ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 7 — Σελίδες 216	3.100

GRAPHICS & CAD

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS — Σελίδες 226	4.600
Ε2.	CORELDRAW! 6 — Σελίδες 624	7.400
Ε3.	CORELDRAW! 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 344	3.600
Ε4.	ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ ΜΕ ΤΟ PHOTOSHOP 4 — Σελίδες 356	5.900
Ε5.	AutoCAD 13 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 264	3.200
Ε6.	PHOTOSTYLER 2 — Σελίδες 226	5.200
Ε7.	PHOTOSHOP 3 — Σελίδες 244	5.200
Ε8.	3D STUDIO 3 & 4 — Σελίδες 750	9.300
Ε9.	ΤΟ 3D STUDIO ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 334	3.600
Ε10.	AUTOCAD 13 — Σελίδες 448	5.800

SPREADSHEETS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ζ1.	MICROSOFT EXCEL ΓΙΑ WINDOWS 95 - P. G. — Σελίδες 248	3.100
Ζ2.	MICROSOFT EXCEL 97 — Σελίδες 256	3.900
Ζ3.	EXCEL 5.0 FOR WINDOWS - ΛΥΣΕΙΣ — Σελίδες 580	7.400
Ζ4.	EXCEL 5.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ — Σελίδες 378	4.300
Ζ5.	EXCEL 5.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 184	3.100

DATABASES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Η1.	CLIPPER 5.2 — Σελίδες 232	3.100
Η2.	SQL — Σελίδες 226	4.600
Η3.	ACCESS 2.0 — Σελίδες 220	4.800
Η4.	DBASE FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ — Σελίδες 386	5.800
Η5.	DBASE FOR WINDOWS — Σελίδες 332	4.800

DTP

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Θ1.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ - ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΕΠΙΒΙΩΣΗΣ — Σελίδες 216	4.600
Θ2.	QUARK XPRESS ΓΙΑ WINDOWS ΚΑΙ MACINTOSH — Σελίδες 288	5.100
Θ3.	PAGEMAKER 5.0 — Σελίδες 300	5.100

ON-LINE ΚΑΙ INTERNET

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ι1.	WEB.GUIDE — Σελίδες 320	5.600
Ι2.	WORLD WIDE WEB DIRECTORY — Σελίδες 520	9.300
Ι3.	ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET — Σελίδες 112	2.700
Ι4.	NETSCAPE NAVIGATOR — Σελίδες 112	2.700
Ι5.	ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET — Σελίδες 640	9.300
Ι6.	INTERNET P. G. — Σελίδες 384	3.100
Ι7.	INTERNET - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ — Σελίδες 340	4.300
Ι8.	Η ΔΙΑΛΕΚΤΟΣ ΤΟΥ INTERNET — Σελίδες 160	3.200
Ι9.	Η HTML ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ — Συνοδεύεται από CD-ROM — Σελίδες 400	6.100
Ι10.	ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ INTERNET — Σελίδες 224	3.100
Ι11.	WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ — Σελίδες 136	2.700

BUSINESS

MARKETING & P.R

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ — Σελίδες 256	4.300
Π2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING — Σελίδες 104	2.400
Π3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ — Σελίδες 108	2.400
Π4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ — Σελίδες 96	2.400
Π5.	MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ — Σελίδες 234	3.600
Π6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA — Σελίδες 222	3.200

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ρ1.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ — Σελίδες 104	2.400
Ρ2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ — Σελίδες 104	2.400
Ρ3.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ — Σελίδες 96	2.400
Ρ4.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ — Σελίδες 200	3.600
Ρ5.	ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ — Σελίδες 302	4.800
Ρ6.	ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ — Σελίδες 342	4.800
Ρ7.	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ — Σελίδες 384	8.000

ΠΩΛΗΣΕΙΣ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Σ1.	Η ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΟΥ DIRECT MAIL — Σελίδες 232	3.000
Σ2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ — Σελίδες 102	2.400
Σ3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ — Σελίδες 100	2.400
Σ4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ — Σελίδες 102	2.400
Σ5.	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ — Σελίδες 208	3.600
Σ6.	ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ — Σελίδες 120	2.500
Σ7.	180 ΜΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ — Σελίδες 280	3.600

MANAGEMENT

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Τ1.	Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ — Σελίδες 168	3.600
Τ2.	ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER — Σελίδες 338	3.200
Τ3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT — Σελίδες 112	2.400
Τ4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS — Σελίδες 112	2.400
Τ5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ — Σελίδες 108	2.400
Τ6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ — Σελίδες 100	2.400
Τ7.	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ — Σελίδες 224	3.500
Τ8.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ — Σελίδες 96	2.400
Τ9.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ — Σελίδες 100	2.400

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΣΗΜΕΡΑ, ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ

- I12. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML 2.700
  Σελίδες 152
- I13. GRAPHICAL CLIENTS 2.700
  Σελίδες 136
- I14. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET 3.100
  Σελίδες 120
- I15. WWW BROWSERS 2.700
  Σελίδες 156
- I16. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC 2.700
  Σελίδες 122
- I17. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW 2.700
  Σελίδες 106
- I18. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET 3.300
  Σελίδες 152
- I19. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP 2.700
  Σελίδες 112
- I20. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA 2.700
  Σελίδες 120
- I21. MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω 2.700
  Σελίδες 144
- I22. INTERNET EXPLORER 2.700
  Σελίδες 112

MULTIMEDIA

- K1. MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ 6.200
  Σελίδες 396
- K2. ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ CD-ROM DRIVE 5.100
  Σελίδες 248
- K3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA 3.000
  Σελίδες 176
- K4. Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA 4.900
  Συνοδεύεται από CD-ROM
  Σελίδες 184

ΔΙΚΤΥΑ

- Λ1. NOVELL NETWARE 2.2 4.600
  Σελίδες 324
- Λ2. ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE 5.100
  Σελίδες 364
- Λ3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ 3.000
  Σελίδες 158

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

- M1. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 4 7.900
  Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB
  Σελίδες 624
- M2. PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ 8.300
  Σελίδες 846
- M3. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 3 5.800
  Σελίδες 412
- M4. COBOL ANSI 85 5.800
  Σελίδες 512
- M5. ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ 4.600
  Σελίδες 214
- M6. PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ 5.600
  Σελίδες 360
- M7. Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗ 5.800
  Σελίδες 350

UNIX

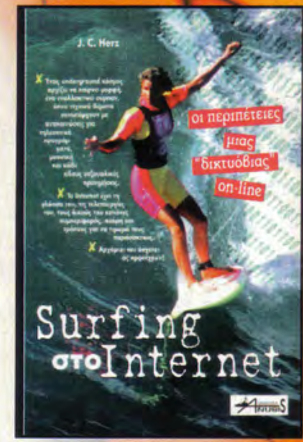
- N1. UNIX 7.400
  Σελίδες 808
- N2. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX 2.500
  Σελίδες 120

HOME COMPUTING

- Ξ1. ADVENTURE II 4.500
  Σελίδες 264
- Ξ2. ADVENTURE III 5.100
  Σελίδες 316

ΔΙΑΦΟΡΑ

- O1. MICROSOFT OFFICE 97 ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ 5.400
  Σελίδες 400
- O2. MICROSOFT OFFICE FOR WINDOWS 95 4.600
  Σελίδες 312
- O3. SURFING ΣΤΟ INTERNET 4.100
  Σελίδες 364
- O4. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ 3.600
  Σελίδες 278
- O5. NORTON UTILITIES 2.800
  Σελίδες 412
- O6. ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ 6.500
  Σελίδες 530
- O7. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ VIDEOTEX 2.600
  Σελίδες 182
- O8. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS 3.800
  Σελίδες 204
- O9. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ 3.100
  Σελίδες 232
- O10. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY 2.900
  Σελίδες 188
- O11. ΠΡΟΠΟ ΚΑΙ ΛΟΤΤΟ 3.600
  Σελίδες 260
- O12. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH 5.100
  Σελίδες 432





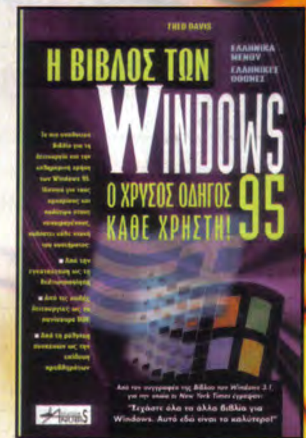
- T10. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ 2.200
  Σελίδες 112
- T11. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ 2.400
  Σελίδες 102
- T12. PROJECT ΝΩΕ 3.800
  Σελίδες 256
- T13. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ 2.400
  Σελίδες 96
- T14. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.400
  Σελίδες 88
- T15. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ 3.500
  Σελίδες 216
- T16. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ 2.500
  Σελίδες 150
- T17. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ 2.400
  Σελίδες 100
- T18. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ 2.500
  Σελίδες 96
- T19. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.400
  Σελίδες 112
- T20. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ 4.800
  Σελίδες 288
- T21. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ 2.400
  Σελίδες 98
- T22. ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ 2.500
  Σελίδες 136

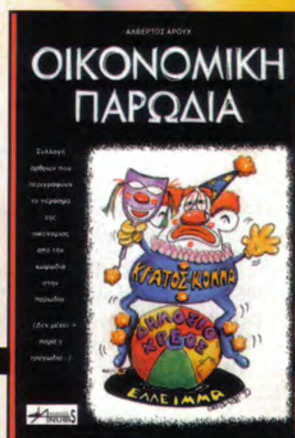
ΔΙΑΦΟΡΑ

- Y1. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT 3.600
  Σελίδες 424

ΔΙΑΦΟΡΑ

- Φ1. ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ 4.300
  Σελίδες 212
- Φ2. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ 9.900
  Σελίδες 928
- Φ3. ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ 3.800
  Σελίδες 358
- Φ4. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ 4.800
  Σελίδες 360





Γ Ρ Η Γ Ο Ρ Α Κ Α Ι Ε Υ Κ Ο Λ Α !

ΕΝΑ ΚΟΥΤΙ ΑΛΛΙΩΤΙΚΟ ΑΠΟ ΤΑ ΑΛΛΑ!



...ΣΑΣ ΣΥΝΔΕΕΙ ΜΕ ΤΟ INTERNET ΣΕ 10'!!!

Αυτόματα, πανεύκολα, από τον προσωπικό σας χώρο, χάρη στο πρωτοποριακό software του POWER CD-ROM που το συνοδεύει και το οποίο υποστηρίζει Windows 3.11 & Windows 95!



39.000 δρχ.

ΠΑΡΕΧΕΙ > 3μηνη συνδρομή στο Internet, 24ωρη ΠΡΟΣΒΑΣΗ και πλήρες εγχειρίδιο οδηγιών. > Δωρεάν πρόσβαση στο Game Net. > Δύο εκπληκτικά βιβλία-οδηγούς για το Internet ("Η διάλεκτος του Internet" & "Graphical Clients"). > Ενα mouse pad έκπληξη. > Ολα τα δημοφιλή προγράμματα για τις υπηρεσίες του Internet.

S O F T W A R E

S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	12.000
S2.	**ASTROCHART** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	12.000
S3.	**VISUAL DOMINUS (win) v.2.0** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	19.700
S4.	**VISUAL DOMINUS PRO (win) v.3.0** Διατίθεται σε 3 δισκέτες 3.5"	39.700
S5.	**VISUAL DOMINUS PRO (win 95) v.4.0** Νέα, επαγγελματική έκδοση Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3.5"	39.700
S6.	**ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ ΣΕ CD**	8.000
S7.	**SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	15.000
S8.	**STOCK MANAGEMENT LIGHT** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	39.000
S9.	**STOCK MANAGEMENT SUPER** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	89.000
S10.	**GAIA** Διατίθεται σε δισκέτες 3.5"	9.000
S11.	**GAIA DELUXE CD-ROM**	12.000
S12.	**Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ** Διατίθεται σε CD	9.000
S13.	**Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ** Διατίθεται σε CD	9.000
CYBER3.	**CYBER BOX 3**	39.000
MULTI.	**MULTIMEDIA BOX**	19.800
PBOX	**POWER BOX**	39.000

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: τηλεΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ:........................ ΟΝΟΜΑ:........................ ΗΛΙΚΙΑ*..............
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:........................ ΠΟΛΗ:........................ Τ.Κ.:.............. ΤΗΛ.:..............
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ:........................ ΥΠΟΓΡΑΦΗ:........................ ΗΜ/ΝΙΑ:..............
Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:........................ Α.Φ.Μ.:.............. Δ.Ο.Υ.:..............
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:........................

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT 3.5"	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ. ....

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα ανωτέρω είδη. Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

❑ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα ❑ Χρεώστε την εταιρική κάρτα EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| ΗΜ. ΛΗΞΗΣ |_|_|_|_| ΥΠΟΓΡΑΦΗ..............

**ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.

τηλεΑΓΟΡΑ
MAIL ORDER SERVICES

MULTIMEDIA-ΠΛΑΙΣΙΟ

Εκεί που η φαντασία γίνεται πραγματικότητα.





A

ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ

ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 24, ΤΗΛ.: 3844001-4



B

ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΒΟΡΕΙΩΝ ΠΡΟΑΣΤΙΩΝ

ΟΜΗΡΟΥ 5, Ν. ΨΥΧΙΚΟ, ΤΗΛ.: 6779200-3

Τα πιο πλήρη και ενημερωμένα τμήματα Multimedia σε νέους τίτλους με τιμές μοναδικές.

πλαισιο


VIRTUAL CORPORATION™
INTERACTIVE ADVENTURE!
TOTALLY VOICE ACTIVATED!
FREE HIGH QUALITY MICROPHONE INCLUDED
TOTALLY VOICE ACTIVATED, TOTALLY INTERACTIVE.
AN EXHILARATING CORPORATE RACE TO THE TOP!
VIRTUAL CORPORATION
Microforum
a true 32bit game for Windows 95
Γίνε πρόεδρος της εταιρίας Pogodyne, του μεγαλύτερου οργανισμού Internet, συνομιλώντας μέσω μικροφώνου με τους πραγματικούς ηθοποιούς συμπαίκτες ή αντιπάλους του παιγνιδιού, ξεκινώντας από το χαμηλότερο αξίωμα !
Ελάχιστες απαιτήσεις :
WIN 95, 486DX50, 8MB RAM
CD-ROM 2x, Accelerate SVGA
640x480, Sound card, Mouse
Microforum
STOILAS MEDIA & DESIGN
ΓΕΝΙΚΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ - ΕΙΣΑΓΩΓΗ - ΔΙΑΘΕΣΗ - STOILAS MEDIA & DESIGN
ΚΡΗΤΗΣ 41, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ - ΤΗΛ. 031 855.820 FAX. 031 854.289
The Amazing World of Busy Kids
No Mercy
CREATE YOUR OWN GAMES With GameMaker
Is Your HomeSafe?
SHAKii THE WOLF
MAKE ME A WORLD
MUSIC GAME
TOON WORKS